RPG wszech czasów po polsku!

CLICK!

nr indeksu 351555
NR 4/2005
ISSN 1509-0558
8 marca 2005
8.90 zł (W TYM 7% VAT)

Fallout 1&2

Wojna... Wojna nigdy się nie zmienia... Prozaiczny spór o surowce przeradza się w nuklearny holokaust. Świat, jaki znamy, przestaje istnieć. Czy uda ci się przeżyć w nowych warunkach?

Augustus

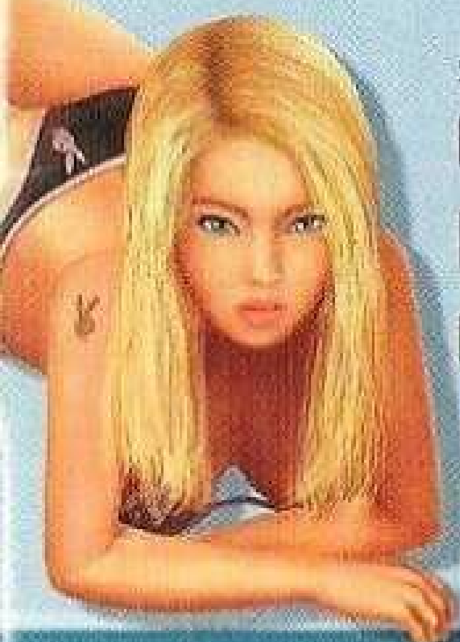
Miał to być Splinter Cell w świecie starożytnego Rzymu. Czy plan się powiódł? Chyba nie do końca. Ale powinieneś sam to ocenić...

Worms 4



Robale nie dają za wygraną i po raz kolejny atakują pecety

Playboy The Mansion



„Make love not war", czyli propozycja dla nieco większych chłopców. Czy Simsy powinny czuć się zagrożone?

Sudden Strike Resource War



Druga wojna światowa jakoś nie chce się skończyć za sprawą CDV...

Star Wars Knights of the Old Republic II The Sith Lords

Wstąp do elitarnej jednostki antyterrorystycznej i skop tyłki wszystkim szumowinom! SWAT 4 SPECIAL WEAPONS AND TACTICS

Zapowiedzi



s. 18 Komandosi wreszcie dorobili się trzeciego wymiaru

Temat numeru







Recenzje



s. 40 Wirtualne imprezki oraz renderowane piękności



s. 38 Soniczny jeż w towarzystwie innych stworów-potworów

Poradniki

Nie tylko gry





następny CLICK! już 12 kwietnia

Fenomen Blizzarda

W chwili, gdy czytacie te słowa, niżej podpisanego zapewne nie ma na tym świecie. Spokojnie, bynajmniej nie umarłem! Jednak szanse mnie spotkać macie nikłe, chyba że w świecie Azeroth. Od kilku tygodni bowiem, od kiedy sabotażyści z firmy CD Projekt dostarczyli mi pudełko z napisem WORLD OF WARCRAFT, do „reala" loguję się najrzadziej jak mogę :-)

Po raz kolejny Blizzard udowodnił, że nie ma sobie równych. Podczas gdy inne firmy dwoją się i troją, wydając dziesiątki badziewnych gier z marnym rezultatem, Blizzard przyjął całkiem inną taktykę. Mniej więcej raz na dwa lata wydaje jedną grę, ale za to murowany hicior! Po europejskiej premierze WoW w przeciągu tygodnia sprzedało się prawie 400 000 kopii nowego „crafta"! To wynik oszałamiający, zwłaszcza biorąc pod uwagę, iż gry sieciowe ciężej jest sprzedać niż te, które nie wymagają ani łącza internetowego, ani karty kredytowej. Nie muszę chyba dodawać, z jak wielkim sukcesem finansowym się to wiąże – 400 tysięcy kopii po 50$ każda to sporo, ale zdębiejesz dopiero, gdy pojmiesz, że od teraz przez kilka lat te 400 tysięcy nabywców będzie bulić co miesiąc 10 „ojro"! Robi wrażenie, prawda? I dobrze, niech chłopaki zarobią, bo sobie zasłużyli!

Zasłużyli po wielokroć, bo WoW jest grą wybitną. Pomimo iż tekstury nie są w niej tak rewelacyjnej jakości jak w HALF LIFE 2, pomimo że jest mniej rozbudowana niż ULTIMA ONLINE... Liczy się całokształt. A w ogólnym rozliczeniu WoW miażdży. Wykonaniem, starannością, bajkową kolorystyką, obecnością ponad 2000 questów do wykonania, muzyką, wreszcie niesłychaną łatwością w obsłudze (user friendly do kwadratu). Po prostu miażdży. Jeśli więc masz dostęp do Sieci, masz kartę lub możesz takową pożyczyć od rodziców (akurat ci dadzą :P), nie zastanawiaj się długo. A jeśli denerwuje cię miesięczna opłata za granie, zastanów się spokojnie, na ile głupszych rzeczy wydajesz co miesiąc 40 złotych...

Frogger



RPG

Fallout PL & Fallout 2 PL

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME





tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Fallout

Kryzys energetyczny z połowy XXI wieku zmusił mocarstwa do podjęcia radykalnych działań. Chiny zaatakowały Alaskę, gdzie znajdowały się ostatnie niewykorzystane złoża ropy naftowej. Stany Zjednoczone dokonały aneksji Kanady. Unia Europejska rozpadła się na szereg zwaśnionych państw. Świat pogrążył się w chaosie. Nie wiadomo, kto pierwszy odpalił pociski. Zresztą to nieważne... Dwie godziny później cywilizacja przestała istnieć.

Niektórzy ludzie przeżyli. Ukryci w betonowych bunkrach lub w schronach zaszytych głęboko pod ziemią prowadzili dramatyczną walkę o przetrwanie. Odważyli się wyjść na powierzchnię dopiero dwa pokolenia później. Sześćdziesiąt lat po apokalipsie samotny wędrowiec wyruszył z Krypty numer 13, by ocalić swoich bliskich.

FALLOUT odrodził gatunek role-playing. Pokazał, w jaki sposób należy tworzyć fantastyczną fabułę i co zrobić, by gracz miał kłopoty z oderwaniem się od komputera. Nic dziwnego, że do dziś uważany jest za jedną z najlepszych produkcji w historii RPG. Kto nie ukończył FALLOUTA, nie może mówić o sobie jako o fanie gier role-playing.







Fallout 2

Przygoda w postnuklearnym świecie zachwyciła graczy spragnionych mocniejszych przeżyć. To było coś zupełnie nowego. Żadne tam elfy i krasnoludy, żadne wizje przyszłości z komputerową pajęczyną oplatającą świat – po prostu jedna wielka pustynia z rozsianymi gdzieniegdzie osadami i bandami mutantów nastających na życie śmiałków. Sukces był tak olbrzymi, że sequel musiał powstać. Producenci w tempie ekspresowym przygotowali więc część drugą, ku zaskoczeniu wszystkich znacznie lepszą od znakomitego przecież oryginału. Tym razem gracz wyrusza na poszukiwanie niezwykle cennego artefaktu, tzw. GECK'a (Garden of Eden Creation Kit)...

Gra zyskała wielką popularność, choć nie wszyscy gracze mogli cieszyć się surowym pięknem przedstawionego w niej świata. Język angielski, wszechobecny w programie, był dla nich barierą nie do pokonania. Na szczęście obie części FALLOUTA zostały niedawno przetłumaczone na język polski. Podjęli się tego fani gry, ludzie doskonale znający wszystkie postacie, zwroty akcji, aluzje i „wielkanocne jaja", jakie pojawiają się w programie. Odwalili kawał dobrej roboty. Mamy przyjemność zaprezentować ją wam w całej okazałości.





Nasypało mi się piachu w majty. A mama mówiła, żeby siedzieć w domu. Co ja tu właściwie robię?

Zawartość CD

CD1

- **Pełna wersja:**
  – FALLOUT **PL**
- **Wersje demo gier:**
  – SKI RESORT EXTREME
- **Filmy z gier:**
  – EMPIRE EARTH 2, GODFATHER, GUILD WARS
- **Inne:**
  – Solucje do Fallout i Fallout 2

CD2

- **Pełna wersja:**
  – FALLOUT 2 **PL**
- **Wersje demo gier:**
  – DARWINIA
  – INAGO RAGE (tylko WIN XP i 2000)
- **Filmy z gier:**
  – ACT OF WAR,
  – THE REGIMENT

Nie działa, co zrobić?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!
- Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (0#71) 341-20-83 w.100 w godz. 11⁰⁰-15⁰⁰
- Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres: 50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6, z dopiskiem „CD Click".

Dead to Rights II

Pies – wierny przyjaciel człowieka. Nawet kapcie potrafi przynieść. Ach, żeby jeszcze umiał podać piwo :)

W USA do pracy w policji często wykorzystuje się psy. Formacje K-9 są tam bardzo popularne, a w Hollywood powstają filmy opowiadające o ich zadaniach i przygodach. Nic więc dziwnego, że temat ten wykorzystali również scenarzyści gier komputerowych. Kilka lat temu powstała gra DEAD TO RIGHTS, która od razu zdobyła spore grono wielbicieli. Pomysł może nie był oryginalny, ale miał coś w sobie. **Tym czymś były tzw. Disarm Moves – gracze mogli pozbywać się przeciwników za pomocą broni, którą przed momentem im wyrwali.**

W tym miejscu należy wspomnieć, że przygody z „dwójki" nie są kontynuacją zdarzeń przedstawionych w pierwszej części gry. Poprzedzają je – stanowią pewnego rodzaju wstęp do tego, co dzieje się w „jedynce". Tzw. prequel rozgrywa się w tym samym Grant City. Głównym tematem jest śledztwo w sprawie porwania sędziego, prowadzone przez bohaterów znanych nam już z poprzedniej części.

Pies i policjant

Formacje K-9 i inne, wykorzystujące psy w codziennej walce z przestępcami, znane są na całym świecie. Nasi czworonożni przyjaciele używani są wszędzie tam, gdzie nie można posłać człowieka lub gdzie potrzebny jest doskonały węch. Bardzo często psy ratują życie policjantom na służbie, za co odznaczane są medalami (które, oczywiście, wpina im się w klapę garniaka;-)). Ciekawostką jest fakt, że z jednym psem od początku do końca jego służby pracuje ten sam policjant. To pozwala mu polegać na czworonogu w każdej sytuacji.

Jack Slate i Shadow to zgrany zespół, należący do jednostki K-9. Shadow jest malamutem, przed którym trzęsą portkami wszyscy znajdujący się po niewłaściwej stronie zębów. Jack, jak przystało na policjanta, jest niezłym twardzielem, o czym przekonasz się nie raz i nie dwa. **Skoki z kilku metrów, jednoczesne strzelanie i przetaczanie się po ziemi to dla niego bułka z masłem.** Facet jest wygimnastykowany jak baletnica, a jego sylwetka przypomina mały czołg. Jednym słowem, człowiek-demolka. Potrafi brutalnie rozprawiać się z przeciwnikami, korzystając ze wspomnianych już Disarm Moves, z pomocą własnej broni palnej czy też walcząc wręcz.

Warto wspomnieć, że w DEAD TO RIGHTS II producent udostępnił aż 27 sposobów skutecznego rozbrojenia przeciwnika. W poprzedniej części było ich tylko 10. Możesz też jednocześnie eliminować nieprzyjaciół znajdujących się względem ciebie tak z przodu, jak i z tyłu. W ruch idą wyrzutnie rakiet i koktajle mołotowa. Gra umożliwia zasłonienie się przeciwnikiem w trakcie ostrzału i zrobienie z niego żywej tarczy. **Warto podkreślić, iż przy wykonywaniu tych wszystkich manewrów bohater porusza się prawie tak płynnie jak w realu.** Nie dziwi to zbytnio, bo w innych grach Namco element ten jest również dopracowany do perfekcji.

Drugim bohaterem gry jest pies, który ma pomagać Jackowi. Jak twierdzi Namco, wydawanie mu rozkazów nie będzie skomplikowane. Co ciekawe, Shadow sam decyduje o sposobie rozprawienia się z przeciwnikiem, biorąc pod uwagę swoją kondycję fizyczną w danym momencie zabawy. Jeśli nie jest w stanie potraktować wroga całościowo zębami, uszkodzi mu rękę i wytrąci broń. Autorzy obiecują, że pies częściej niż w poprzedniej części wkroczy do akcji.

W DtR II znajdziesz zapożyczenia z innych gier. Najbardziej rzucą się w oczy powinowactwo z MAX PAYNE. Bullet time, tak dobrze znany wszystkim graczom, pojawia się tu pod nazwą Slow-Motion Dives. Działa podobnie jak w MP, a dodatkowo ułatwia zmianę celu.

DtR II charakteryzuje się dużym tempem akcji. Dynamika ta wynika z faktu, że gra tak naprawdę powstała na konsole (tak PS 2, jak i Xbox), a na PC jest tylko konwersją.

Pozostaje mieć nadzieję, że tytuł będzie miał odpowiednie sterowanie. To jest właśnie element, z którym producenci mają największy kłopot, przenosząc programy z konsol na pecety. **Ponieważ wersja DtR II na blaszaki ma podobną dynamikę jak ta na konsole, w tym przypadku sterowanie musi być jak najbardziej intuicyjne i proste do opanowania.**

Tak wpływa na człowieka częste oglądanie Matrixa. Zaczyna widzieć kule, a na dodatek potrafi ich unikać

„Dwójka" oczywiście czerpie całymi garściami z pomysłów umieszczonych w „jedynce". Jednak sądząc po tym, co można już przeczytać na jej temat, w szybkim tempie powinna zdobyć rozgłos. Oczywiście najbardziej przyczynią się do tego Disarm Moves, które są niezwykle widowiskowe. Tego po prostu nie da się opisać! Trzeba zobaczyć!

Pozostaje poczekać do kwietnia, by przekonać się, co posiadacze PC dostaną w swoje ręce. Jeśli tylko konwersja się uda, to DEAD TO RIGHTS II może zyskać sporą popularność.

Tekst: Rafał „Zulu" Skrzypek





Ten koleżka nie jest przestępcą. On po prostu chroni swoje wrażliwe płuca przed smogiem

TPP / Akcja

Dead to Rights 2

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: kwiecień 2005

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Namco

http://www.deadtorights2.com

DtR II zapowiada się bardzo ciekawie. Producent gwarantuje najwyższą jakość – pozostaje czekać do kwietnia i sprawdzić

Przełom w branży symulatorów wyścigów Grand Prix czy może zwykły tombak?



FACTOR

CUSTOMIZE. CONTROL. CONNECT.

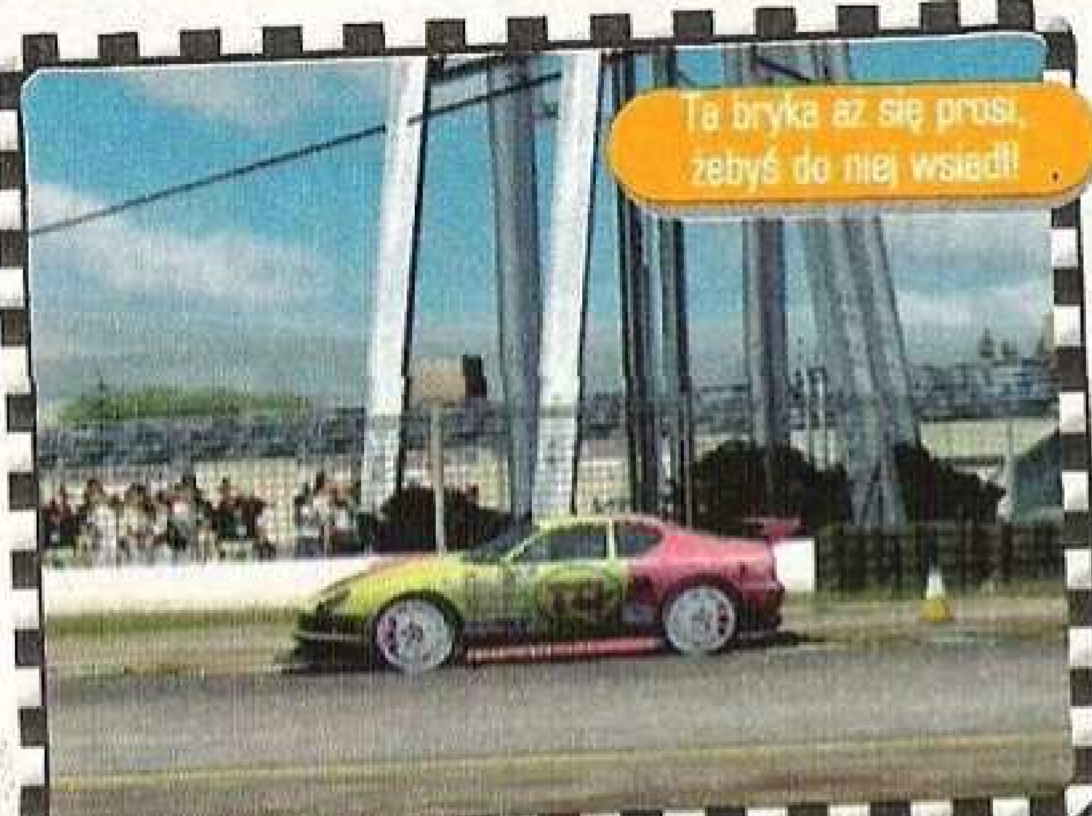




Prawdę mówiąc, nie spodziewałem się znaleźć pośród wyścigów gry, której projekt owiany byłby aż taką tajemnicą. Ale, jak widać, nie ma rzeczy niemożliwych. Takim tyłem jest właśnie zapowiadany przez firmę Image Space rFACTOR.

Mimo że gra posiada swoją własną stronę internetową, z której obok licznych screenów i palących gumę tapet można ściągnąć także demo gry, tak naprawdę trudno pośród informacji na jej temat znaleźć cokolwiek wartościowego. Przynajmniej poza wyświechtanymi sloganami reklamowymi i marketingową papką, niestrawną nawet dla nałogowych telemaniaków. Choć z drugiej strony, tego typu internetowa kampania reklamowa stworzyła już kiedyś z miernego filmu przebój. Mowa oczywiście o „Blair Witch Project".

Dzięki łaskawości sztabu PR firmy Image Space wiadomo właściwie tylko tyle, że developerzy stworzyli nową doskonałą technologię isiMotor 2.0. Stanie się ona podstawą wielu przyszłych, ekscytujących produktów. Pierwszym krokiem na tej drodze chwały ma być ni mniej, ni więcej, tylko rFACTOR – wyścigi Grand Prix. **Gra charakteryzować się będzie ultrarealistyczną dynamiką, porywającym środowiskiem dźwiękowym i – no jakże by inaczej! – olśniewającą grafiką.** Twórcy programu liczą, że będzie się on dalej rozwijał dzięki działaniom graczy na całym świecie, tworzących własne kluby rajdowe i mody. To tyle, jeśli chodzi o firmowy PR. Więcej „przecieków" mamy dzięki wywiadom z samymi twórcami. Dzięki rozlicznym opcjom gra ma być bardzo przyjazna użytkownikowi. Będzie można na przykład ustawić start wyścigu o dowolnej godzinie, by ścigać się w ostatnich promieniach zachodzącego słońca, obserwując, jak wydłużają się cienie. Twórcy pragną stworzyć grę, która w jak najbardziej realistycznym środowisku ma zapewnić graczom maksymalne wrażenie szybkości. Podobno poczujesz każdą nierówność drogi. **Elementy tła mają być dopracowane do najdrobniejszych szczegółów, nawet chmury na niebie będą płynąć z wiatrem.** Jako ciekawostkę można wymienić możliwość nagrywania bezpośrednio z gry plików filmowych AVI.



Ta bryka aż się prosi, żebyś do niej wsiadł!

Dostępne demo oferuje grę wieloosobową za pośrednictwem serwerów założonych specjalnie dla potrzeb rFACTORA. Tryb dla jednego gracza jest niedostępny, podobnie większość opcji – jak warunki pogodowe, tryb kariery, powtórki czy nocne wyścigi. Na szczęście można przełączać widoki. Najlepsze jest to, że developerzy zastrzegają się, iż demo wcale nie odzwierciedla grafiki, modelu fizycznego ruchu pojazdów, dźwięku ani pozostałych elementów ostatecznej wersji gry. **Każdy, kto ma dostęp do Internetu, może przekonać się osobiście, jak wygląda rFACTOR – zwłaszcza jeśli dysponuje kierownicą.** Te wyścigi zostały zaprojektowane pod kierownicę, jazda na klawiaturze w ogóle mija się z celem. Do dyspozycji masz jeden prosty tor – Toban i trzy wózki. Demo chodzi naprawdę płynnie przy grafice o przyzwoitej jakości. Niestety, nie bardzo podobał mi się model jazdy. Samochód wykazywał zbyt dużą bezwładność, niemal ślizgał się po torze i poboczu. Po kilku rundach nabiera się co prawda pewnej wprawy w sterowaniu, ale – jak na mój gust – chyba nie do końca o to chodzi. **Autorzy twierdzą, że demo ma charakter przede wszystkim testowy, a więc i twoja opinia – przynajmniej teoretycznie – może być brana pod uwagę przy kształtowaniu ostatecznego wizerunku rFACTORA.**

Mam mieszane uczucia, jeśli chodzi o tę grę. Myślę, że z pewnością znajdzie swych fanów, zwłaszcza wszędzie tam, gdzie nie ma problemów z szybkim dostępem do Internetu. Ale czy stanie się tak wielkim przebojem, na jaki się ją lansuje?



Czy ten spoiler pomoże utrzymać się na torze? Oj, chyba prędzej odleci...



Jeśli chodzi o realizm, gra prezentuje się naprawdę całkiem nieźle...



Jazda w nocy to dodatkowa atrakcja, zwłaszcza biorąc pod uwagę ruchome cienie!



Żaden kierowca rajdowy (i nie tylko rajdowy) nie lubi takiego widoku przed maską...

Wyścigi

rFactor

PC | PS 2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: I kwartał 2005

☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**

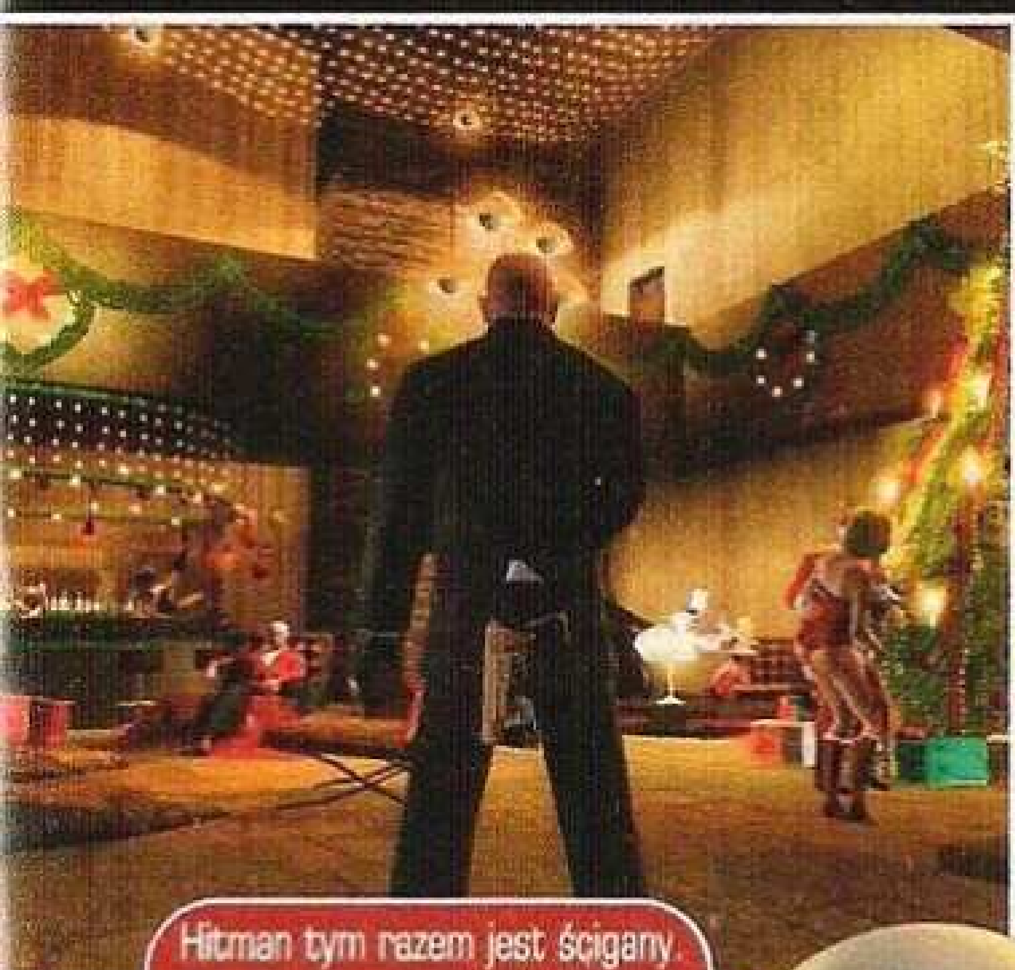
Image Space

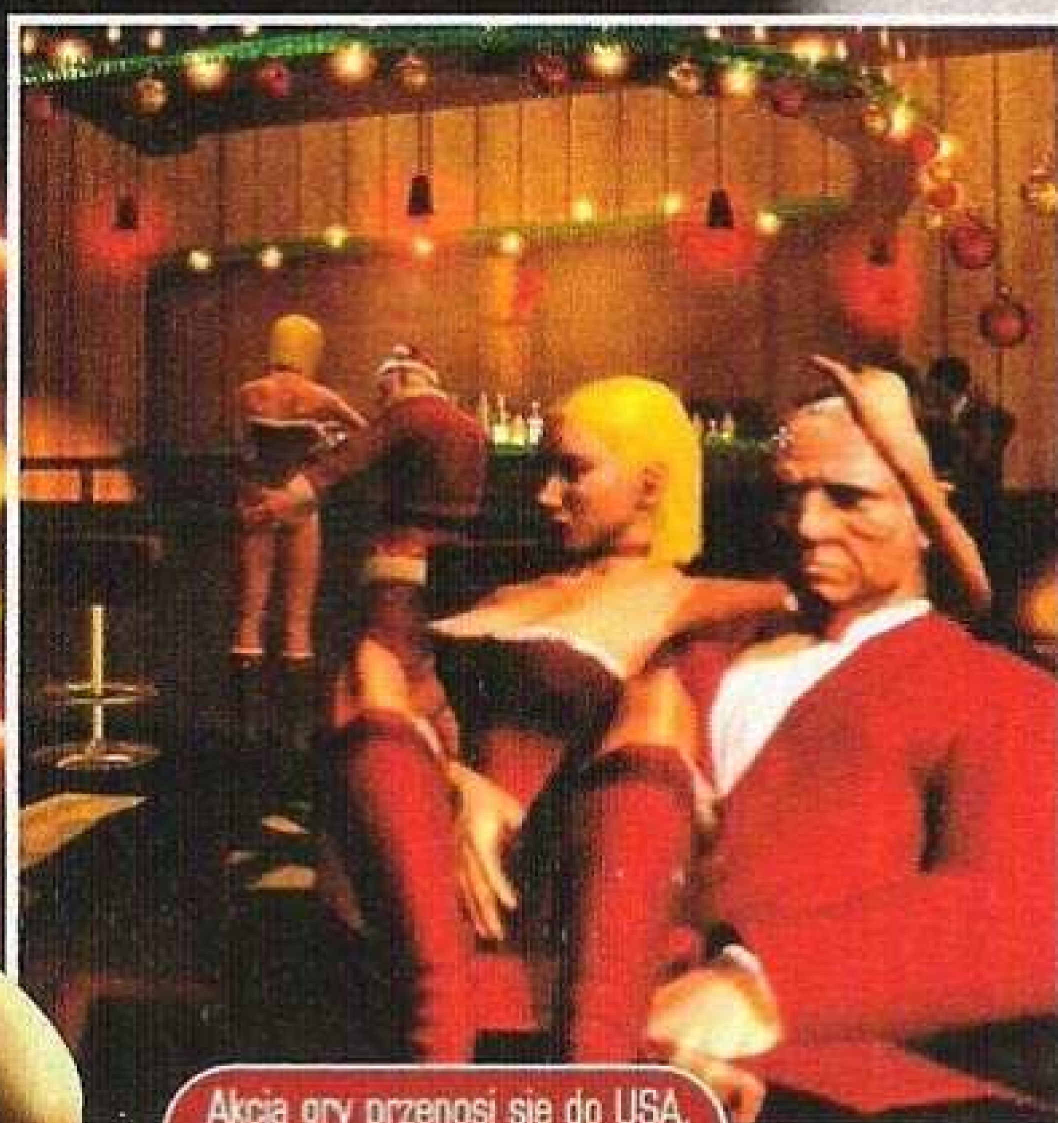
http://www.rfactor.net

To tylko demo i wszystko może się jeszcze zmienić – tym stwierdzeniem twórcy odpierają wszelkie zarzuty graczy. Czy można im wierzyć? **Na razie warto przetestować wersję demo...**

Tekst: Hunter

HITMAN
BLOOD  MONEY


Hitman tym razem jest ścigany. Ale role jeszcze się odwrócą


Akcja gry przenosi się do USA, między innymi do Las Vegas

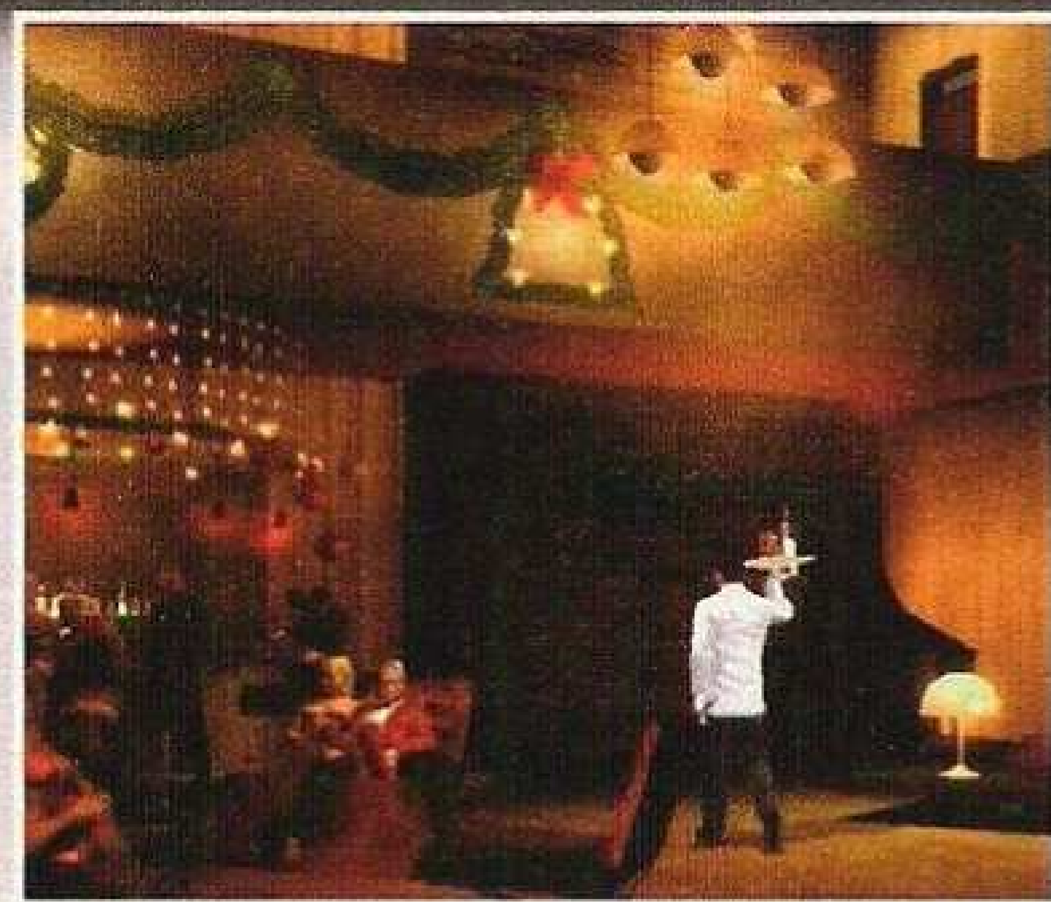
Seria HITMAN spodobała się graczom dzięki swemu oryginalnemu klimatowi oraz bohaterowi, który jest nikim innym jak zabójcą wykonującym zadania specjalnego znaczenia, czyli likwidującym po cichu wszystkich wyznaczonych wrogów. Gra wymagała nie zręczności palców i napierdzielania z karabinu we wszystko co się rusza, ale myślenia oraz przeprowadzania skutecznych, cichych akcji. W efekcie bardzo przypominała serię THIEF.

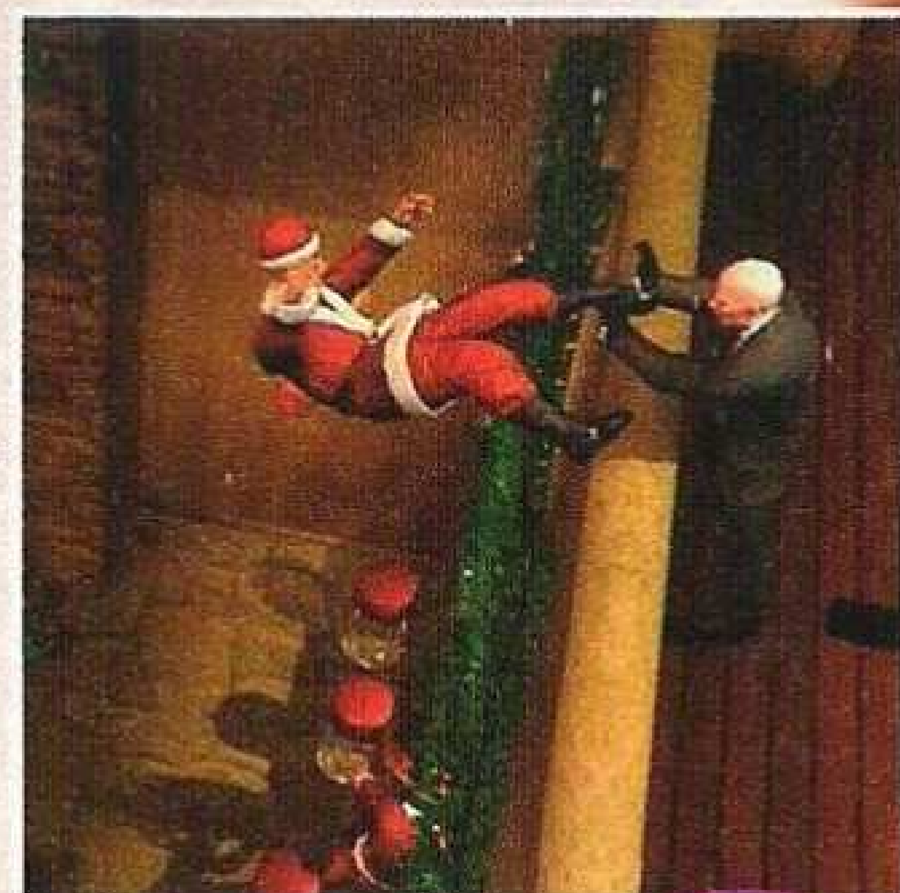
Tym razem jednak Tobias Reiper czuje, jak to jest znaleźć się po drugiej stronie celownika. Z myśliwego zamienia się w zwierzynę. Bowiem trafiła kosa na kamień i ktoś zaczyna po kolei wykańczać agentów ICA. Giną jeden po drugim, a nasz bohater wie, że może być następny w kolejce. W związku z tym musi salwować się ucieczką do Stanów Zjednoczonych i oczywiście poznać swego śmiertelnego wroga. Okaże się nim Albinos – przestępca pragnący zyskać monopol na intratne kontrakty.

Część akcji BLOOD MONEY toczyć się będzie w orgiastycznym mieście wielkich pieniędzy, mafii, hazardu oraz pięknych kobiet – czyli w Las Vegas. Jedna z misji na pewno będzie mieć miejsce w czasie świąt Bożego Narodzenia, a nasz bohater poradzi sobie z organizacją, która pod przykrywką świętomikołajowych przebrań prowadzi brudne interesy.

Tobias Reiper powraca. Ale tym razem jego życie jest poważnie zagrożone!

Autorzy obiecują, że gracz zyska sporą swobodę w wyborze zadań oraz mocodawców, a gra nie będzie liniowa. Jeśli okaże się to prawdą, możemy się spodziewać naprawdę atrakcyjnej zabawy. Zwłaszcza iż znaczącej poprawie ma ulec szata graficzna. Pojawią się też nowe interesujące możliwości taktyczne i wzrośnie inteligencja przeciwników. Atutem ma być także oprawa dźwiękowa, której realizatorzy zaprosili do współpracy budapesztańską Orkiestrę Symfoniczną. Podobno należy się spodziewać całych oceanów patosu!





Akcja
Hitman: Blood Money

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: lato 2005

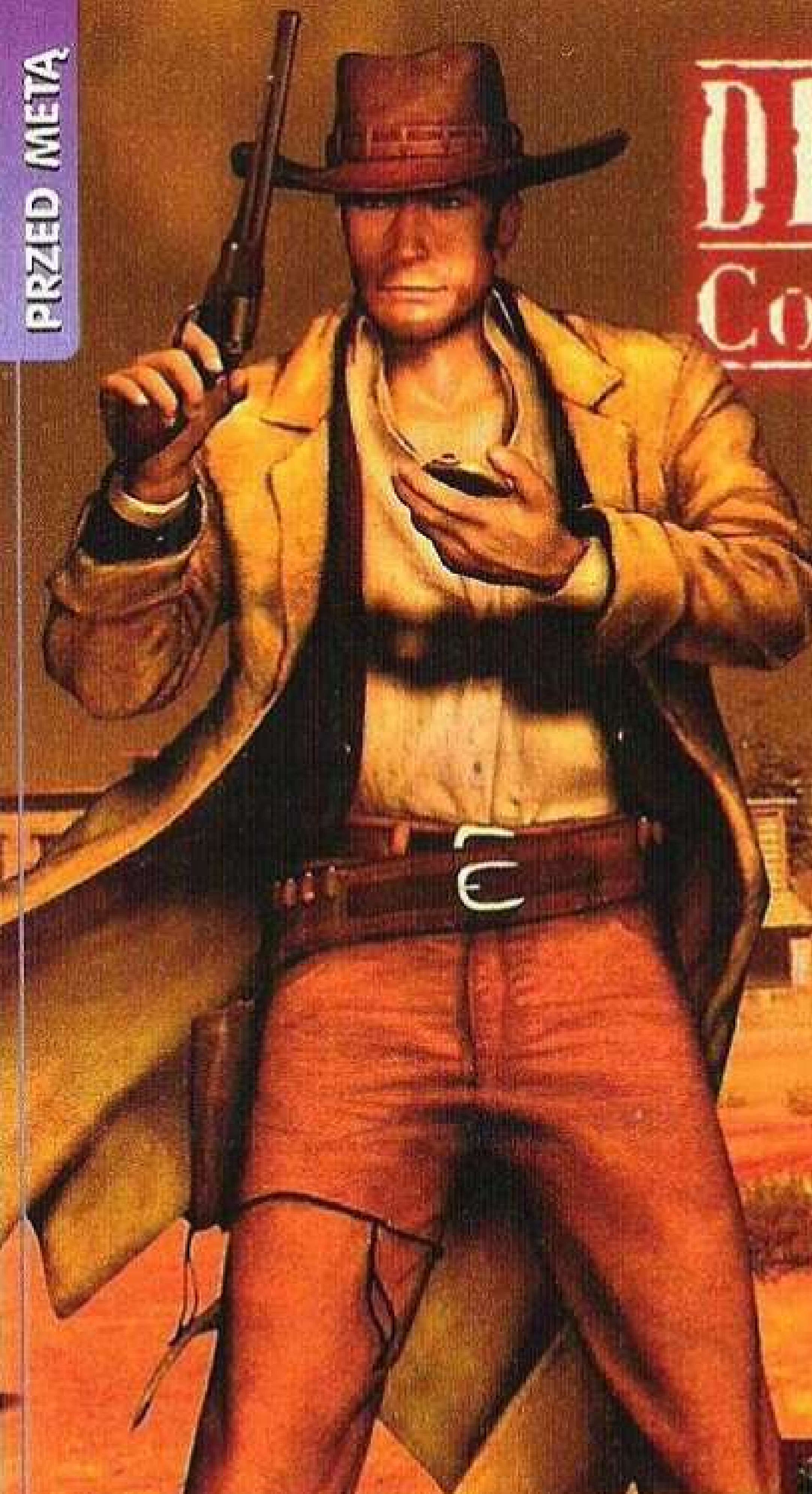
☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Eidos / Cenega**
⌘ oficjalna strona w przygotowaniu

Cichy zabójca powraca, by znów szerzyć dzieło perfekcyjnej zagłady! **Autorzy twierdzą, że będzie to najlepsza odsłona HITMANA**

tekst: Jacek „Pacek" Piekara



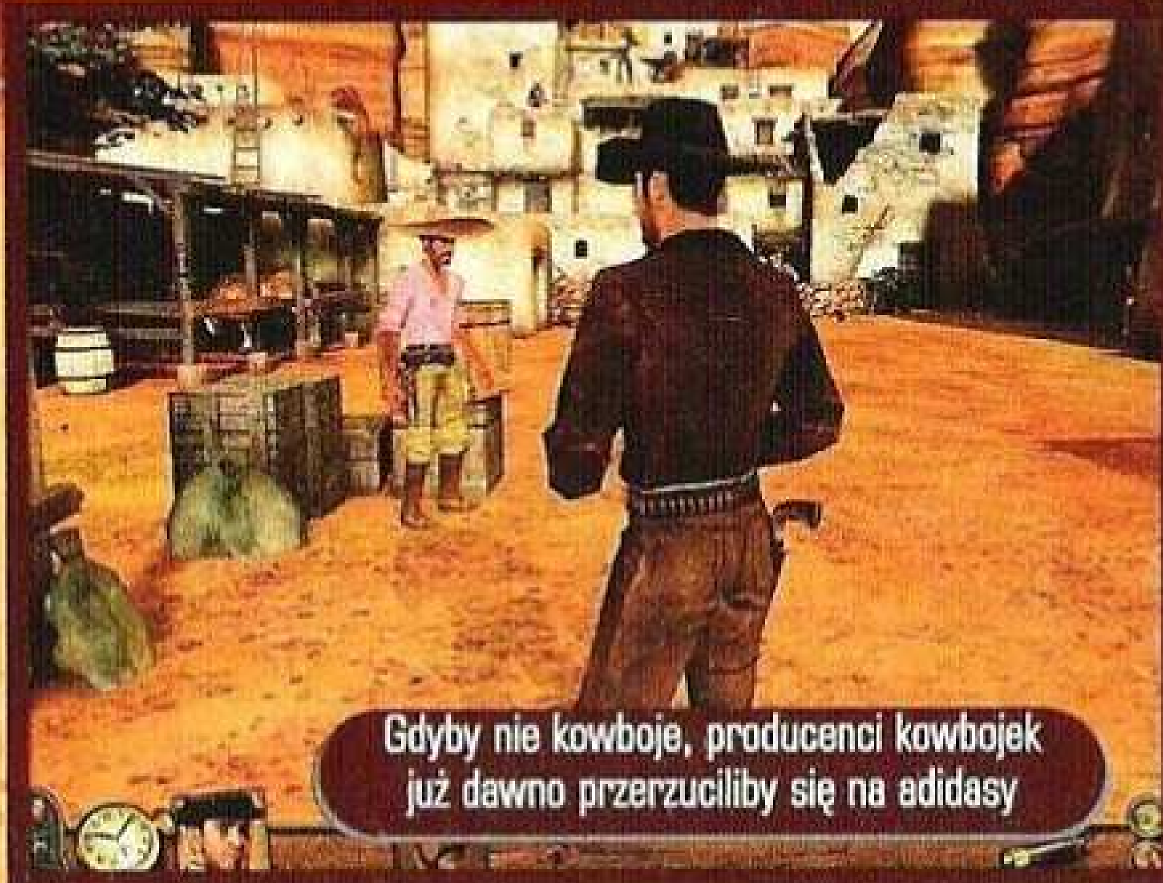


DESPERADOS 2
Cooper's Revenge

Skradasz się, skradasz, przemykasz po cichu przez Corral OK. Wyciągasz strzelbę i... mama woła cię na obiad!

Uwielbiam zapach obornika o poranku... Czuję się znacznie lepiej, gdy mogę z rana przerzucić kilka ton gnoju, a potem spędzić trzy godziny na ręcznym dojeniu moich siedemnastu Muciek. Wiem, wiem, to niewielkie stado, ale jestem początkującym kowbojem. Mam zaledwie jedną chabetę imieniem Rosynand, tak narowistą, że jeszcze nigdy na nią nie wsiadłem. Colta po dziadku trzymam za szkłem w gablocie. Ostrogi od kowbojek odkręciłem, bo zbyt głośno dzwoniły, gdy łaziłem po wsi. Już kilka razy dostałem przez nie po mordzie od lokalnych dresów...

Nie ukrywam, wciąż niewiele wiem o Dzikim Zachodzie. **Swą wiedzę czerpię z doskonałej strategii DESPERADOS, jako żywo przypominającej wojenną serię COMMANDOS.** Kierowałem w niej szóstką zwariowanych zabijaków, wśród których były nawet kobiety – piękna hazardzistka Kate O'Hara i nieletnia Chinka Mia Yung. Każdy z moich podopiecznych posiadał inne umiejętności. Dzięki nim odbijałem kolegów, polowałem na bandytów i niemal porwałem pociąg. To jednak wciąż zbyt mało, by stać się prawdziwym banditiero.



Gdyby nie kowboje, producenci kowbojek już dawno przerzuciliby się na adidasy

Na szczęście latem tego roku firma Spellbound raz jeszcze zapędzi się na Dziki Zachód. Powróci też łowca głów John Cooper i jego wesoła kompania: Samuel Williams, Doc McCoy, Sanchez, Mia Yung i Kate O'Hara. **Możliwości każdej postaci zostaną delikatnie zmienione.** Kate nauczy się zwabiać strażników na kilka nowych sposobów, Doc zyska uspokajające zastrzyki, zaś Sanchez straci węże, którymi umiejętnie eliminował nieuważnych ochroniarzy. Będzie za to pływał jak ryba. Williams zarobi kajdanki. Do ekipy dołączy też wykwalifikowany tropiciel, Indianin nazwiskiem Hawkeye. Wiadomo już, że będzie biegał na golasa i doskonale szył z łuku, wspinał się, a także ciskał tomahawkiem. Mam nadzieję, że nie zamienię się w czasie gry w kowboja-ekshibicjonistę.

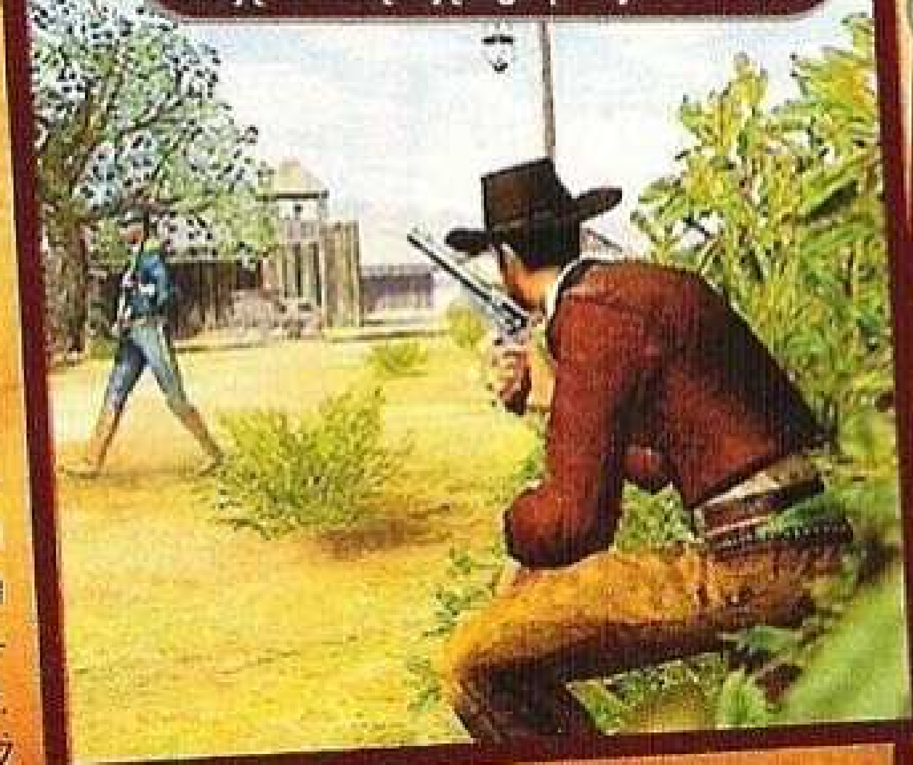
Niewielkie miasteczka zagubione wśród piasków pustyni wreszcie zyskają trójwymiar. Nowy silnik wygeneruje też malownicze, porośnięte kaktusami kaniony i zadba, by strzelaniny w corralach były dostatecznie widowiskowe.

Teren akcji będziesz najczęściej obserwował z góry. Jednak w razie potrzeby zejdziesz do poziomu swoich bohaterów i rozejrzysz się dookoła zza ich pleców. Tym samym bez kłopotów skoordynujesz działania poszczególnych członków drużyny. Kiedy trzeba, wyjdziesz z ukrycia i stoczysz uczciwy pojedynek. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by strzelić wrogom w plecy – ale przecież uczciwy kowboj takim strzałem się nie zhańbi.

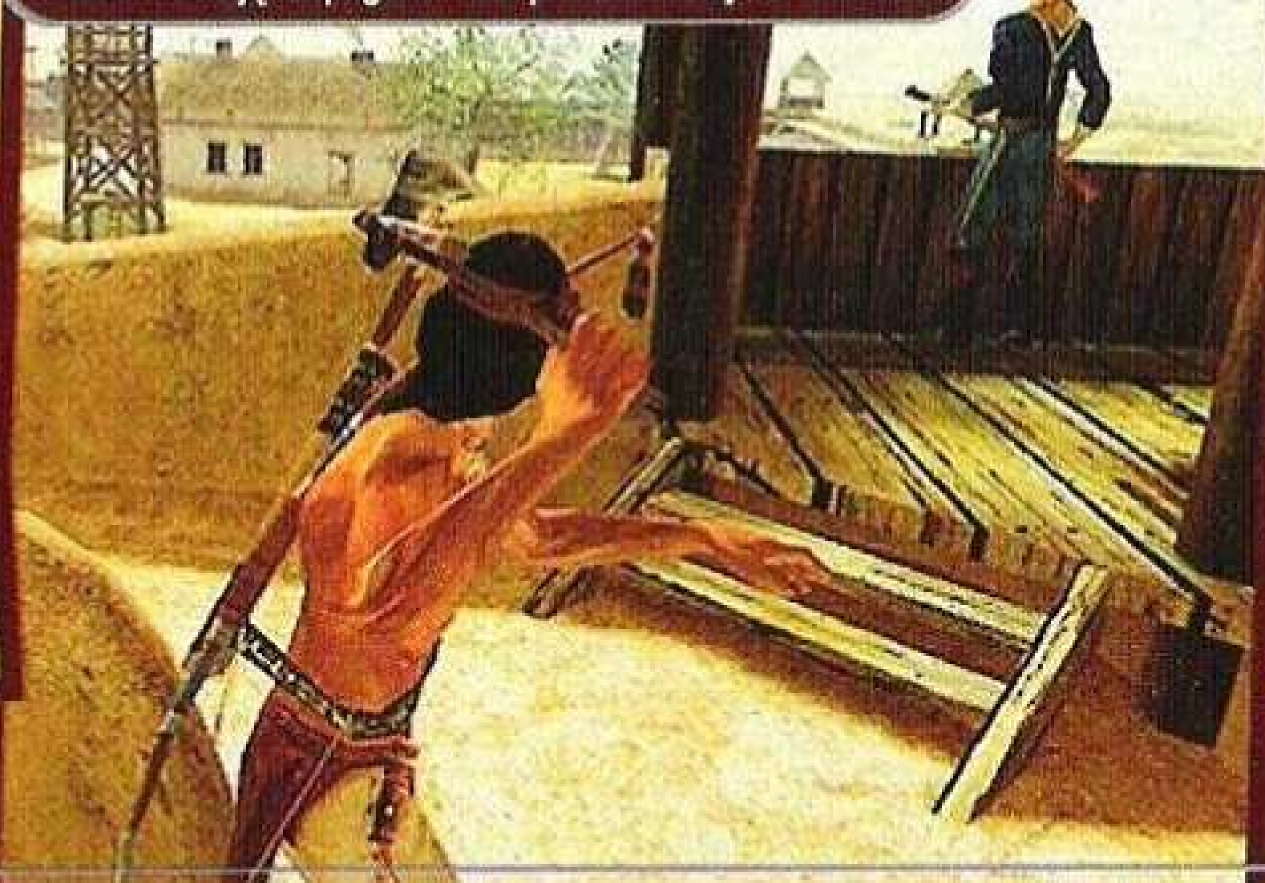
Na pierwszych filmikach udostępnionych prasie widać znakomitą grę świateł oraz całkiem przyzwoitą animację postaci. Spore wrażenie robią również widoczki – ciągnąca się aż po horyzont spalona słońcem ziemia, białe mury otaczające forty, wątłe drzewka i kościelne dzwonnice górujące nad każdym miasteczkiem. Nowy silnik nieznacznie podniesie wymagania sprzętowe programu i jednocześnie sprawi, że uzyskasz większy wpływ na otoczenie.

Przygotowane przez autorów gry misje mają wystarczyć na co najmniej 20 godzin świetnej zabawy. W tym czasie w grze pojawią się klasyczne podchody, proste kradzieże, napady na rozpędzone dyliżanse, a także próby (oby udane!) odbicia kamratów, którzy znaleźli się w tarapatach. **Pozostaje mieć nadzieję, że wprowadzony trójwymiar nie zepsuje procedur Sztucznej Inteligencji.** Niechlubny przykład gry KOREA: ZAPOMNIANY KONFLIKT dowodzi, że wcale nie jest prosto nauczyć wirtualne ludki odpowiedniego zachowania. Tak jak tych dresów, którzy obili mi mordę. Mam nadzieję, że po romansie z DESPERADOS 2 to ja będę tym, którego boleć będą pięści.

Tekst: Michał „clickowo@o2.pl" Zacharzewski



Umieszczone po prawej krzaki są aluzją do urzędującego prezydenta USA



Rzut tomahawkiem... To ciekawe, bo u nas w Polsce rzucają ciupagami. Jak przetłumaczy to tłumacz?

Amerykański kawał

Jake i Tom siedzieli w saloonie i raczyli się tanią whisky, gdy do lokalu wpadł zapłakany bankier. „Indianie zabili mi żonę i zgwałcili psa!" – rzucił od progu – „Nienawidzę ich! Za każdy skalp płacę tysiąc dolków!" – dodał, po czym klapnął przy jednym ze stolików. W chwilę później Jake i Tom pędzili już kanionem, rozglądając się za czerwonoskórymi. Pierwszego zauważonego powalili na ziemię, związali i wracają. Nagle Jake zatrzymuje konia i mówi: „Tom, czy widzisz to, co i ja widzę?". Tom spogląda przed siebie i dostrzega na horyzoncie zmierzające w ich kierunku stado wściekłych Indian. Około pięciuset wojowników pędzi na nich z wrzaskiem, drugie tyle szykuje łuki, by za ich pomocą odbić kamrata. Tom uśmiecha się i wrzeszczy podniecony: „Stary! To miejsce jest jak żyła złota! Będziemy milionerami!".

Taktyczna

Desperados 2

PC | PS 2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: lato 2005

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Spellbound**
⌘ www.spellbound.de

Komandosi na Dzikim Zachodzie – z trójwymiarową grafiką, fasolą z bekonem i szybkostrzelnymi coltami. Zapowiada się smakowicie

Kolejna odsłona strategii wszech czasów... Już na jesieni!!!

AGE of EMPIRES III



Seria AGE OF EMPIRES (łącznie z dodatkami do niej) należy do moich ulubionych gier. Niesamowita grywalność, ciekawe rozwiązania, banalny w obsłudze interfejs i zasady tak proste jak budowa cepa zapewniły temu cyklowi niesłychaną wręcz popularność i spowodowały gigantyczny sukces finansowy. W tej strategii czasu rzeczywistego twoim zadaniem będzie, jak zwykle, stworzenie silnego gospodarczo państwa, odkrycie nowych technologii, rozbudowa miast oraz powołanie ogromnej i sprawnej armii, która zmiażdży wroga i zmiecie z powierzchni ziemi jego całą infrastrukturę oraz zlikwiduje obywateli.

Akcja AGE OF EMPIRES 3 rozpoczyna się w roku 1500, a gracz może poprowadzić swe państwo aż do roku 1800. **Oznacza to między innymi, że stając na czele Francuzów, Anglików czy Hiszpanów, będziesz mógł wybrać się na podbój Ameryki bądź kontynuować kolonizację Afryki.** Początek zabawy może nieco przypominać końcowe fragmenty AGE OF KINGS, ale oczywiście w związku z postępem technologicznym oraz uprzemysłowieniem pojawią się nowe możliwości i nowe jednostki wojskowe dysponujące sporą siłą ognia. Przede wszystkim należeć będzie do nich artyleria, chociaż nie zapominajmy, że już w AoE 2 odgrywała ona sporą rolę, np. kiedy gracz kierował Turkami. Nie należy się spodziewać, że autorzy AGE OF EMPIRES 3 pójdą w stronę uproszczenia mechanizmów gospodarczych (tak jak np. zrealizowano to w LotR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH). Wręcz przeciwnie, rozbudowana ekonomia i zaawansowany system zarządzania surowcami zawsze należały do cech charakterystycznych tego cyklu. W AoE 3 wręcz możemy się spodziewać dalszych komplikacji w związku z faktem, iż gracz przeniesie się do epoki postępującego uprzemysłowienia.



W AGE OF EMPIRES 3 zobaczysz, rzecz jasna, engine znacznie zmieniony w stosunku do poprzednich części (obsługa DirectX 9, Shader 3.0). Jakość modeli – zarówno jeśli chodzi o postacie, jak i elementy scenografii – znacznie wzrośnie. **Oglądając jednak prezentowane w Sieci screeny z gry, można dojść do wniosku, że nie możemy spodziewać się rewolucyjnego przełomu.** Owszem, grafika wygląda całkiem nieźle (a w dodatku mają zostać zaimplementowane efektowne mechanizmy fizyki), ale z całą pewnością nie będzie stanowić przełomu.

Niestety, producent na razie nie podaje zbyt wielu informacji na temat programu. Jeśli chodzi o tryb gry wieloosobowej, w ogóle pozostaje on tajemnicą. Wiadomo tylko, że opcja taka, oczywiście, się pojawi i ma być przyjazna zarówno dla graczy początkujących, jak i dla tych, którzy „zagrywali" się na Sieci w poprzednie części cyklu.



Strategia

Age of Empires 3

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: jesień 2005

⊠ **Wersja PL** ⊠ **Multiplayer**

⌘ **Microsoft / CD Projekt**

⌘ www.ensemblestudios.com

Trzecia odsłona najsłynniejszej gry strategicznej wszech czasów. Dłuuugo czekaliśmy, jeszcze trochę poczekamy, ale znając dotychczasowe dokonania autorów, projekt powinien podbić świat!

tekst: Jacek „Randall" Piekara

WORMS 4 MAYHEM



Urocze robaczki wracają do korzeni. Nareszcie!

Jeśli wśród naszych czytelników ostał się nieborak, który w ROBALKI nigdy nie grał, powinien natychmiast spłonąć rumieńcem różowiutkim niczym świnka Piggy. Seria WORMS dobiega pomału sędziwego wieku – dekady. Okazji to poznania uroku robaczków było już aż nadto.

Team 17, producent serii, oraz brytyjski wydawca Codemasters pracują nad kolejną edycją pod nazwą WORMS 4: MAYHEM (co nieodparcie kojarzy mi się z „Fight Clubem", kto widział film, wie dlaczego). Ta odsłona robaczkowej sagi wraca do korzeni, co jest efektem niezbyt dobrze przyjętego eksperymentu z poprzedniczką, FORT UNDER SIEGE. We wspomnianej grze do klasycznej walki między robakami dodano wątek rodem ze strategii czasu rzeczywistego, co nie wszystkim odbiorcom przypadło do gustu.



Będzie pastelowo i trójwymiarowo



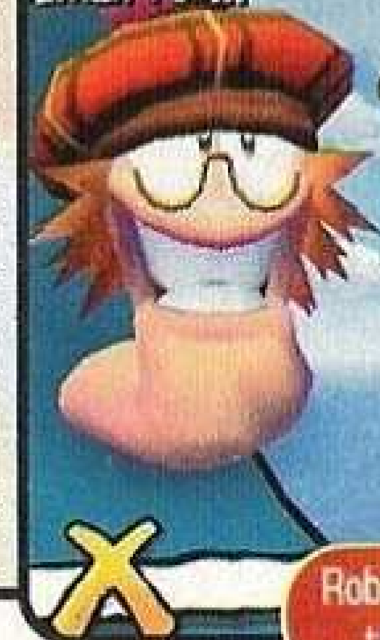
Robak-okulista próbuje zmierzyć sobie ciśnienie gałki ocznej. Trzeba dbać o sokoli wzrok

Tak więc w WORMS: MAYHEM robaki wrócą do tego, w czym są najlepsze, a więc do wzajemnej eksterminacji. Poprowadzisz do boju załogę czterech zdeterminowanych i sympatycznych stworków w trójwymiarowym środowisku.

Do wyboru będzie pięć typów lokacji: sceneria rodem z „Jurassic Parku", klimat legendarnego Camelotu, egzotyczne tereny arabskie, industrialne widoki na budowach oraz nieokiełznany i surowy Dziki Zachód. Mapy będą nieco większe niż w WORMS 3D. Autorzy wyszli naprzeciw oczekiwaniom graczy, zmniejszając ryzyko śmierci z powodu wpadnięcia do wody. Duża część terenu to piaszczyste plaże, które uchronią twoich maleńkich wojowników przed utonięciem.

W trybie Single-player znajdziesz 25 misji o różnym poziomie trudności. **Poza typowym rozkazem zmiecenia z powierzchni ziemi przeciwnej drużyny, możesz oczekiwać bardziej wyszukanych poleceń, jak choćby znalezienia określonego przedmiotu lub zburzenia wyznaczonego fragmentu scenerii.** Trzeba przy tym podkreślić, że praktycznie każdy element mapy może zostać całkowicie unicestwiony lub przynajmniej zdeformowany. Wszystkie mapy, które włączono do trybu dla pojedynczego gracza, znajdą się też w grze wieloosobowej. Tutaj autorzy szykują dodatkowo dwadzieścia nowych lokacji.

WORMS: MAYHEM nie przyniesie gruntownych zmian w koncepcji gry – przebieg zabawy będzie wyglądał podobnie jak dotychczas. Za to szykuje się kilka bardzo intrygujących niespodzianek. Na czoło wysuwa się pomysł z „weapons factory", czyli fabryką broni. Oto okazuje się, że wybujała wyobraźnia graczy nareszcie znajdzie ujście i każdy z nas będzie mógł tworzyć swoje własne, fantazyjne bronie. Decydować będziesz praktycznie o każdym elemencie swojej pukawki – od sposobu użycia (rzucane, odpalane, bezpośrednie uderzenie), poprzez ich wygląd i siłę rażenia, aż do skutku eksplozji (czyli rażenie ogniem, gazem, trucizną itd). Rzecz jasna, nie będzie można na samym początku gry zbudować superbroni i bezstresowo rozwalać wrogów na kawałki. Im dłużej będziesz grać, tym więcej otrzymasz punktów konstrukcyjnych. **Już nie mogę się doczekać pojedynków sieciowych – wszak walcząc z kimś w Sieci nie będziemy wiedzieć, co za fikuśne sprzęty skonstruował przeciwnik.** Oczywiście autorzy postarali się też o oryginalne pukawki. Wspomnę choćby o Bovine Blitz – to groźny atak bombowy, gdzie w roli bomb wystąpią... krowy!



Robaczki będą wyglądać dokładnie tak, jak sobie tego zażyczysz

Druga nowinka nie wpłynie wprawdzie bezpośrednio na rozgrywkę, ale wydaje się również zabawna. Tym razem pozwolono graczom poprawić wygląd robali. Masz ochotę na robaczka á la Elvis, ale z fryzurą afro? A może wolisz głowę w stylu Frankensteina albo gadzinę z łbem krokodyla? No problem! W WORMS: MAYHEM wszystko będzie możliwe, nawet dodanie własnych „śmiertelnych" komentarzy. Jeśli do tych opcji dołączony zostanie edytor terenu (a takie są przymiarki), WORMS: MAYHEM będzie z pewnością robaczkowym powrotem w wielkim stylu – w nowej oprawie, ale z dawnym klimatem.

Różnorodne lokacje uchronią cię przed nudą

Komercja

Prawa rynku gniotą twórców tak mocno, że oryginalne koncepty muszą ustępować pomysłom mającym większą szansę sprzedać się w dużej liczbie egzemplarzy. Weźmy Team 17 – w latach 1990-1996 (a więc wtedy, gdy Amiga stała mocno) firma wydawała swoje własne tytuły i miała czas oraz chęci na zwariowane projekty. Tymczasem od pięciu lat producenci ci nie zajmują się niczym innym poza kolejnymi częściami ROBAKÓW. Czyżby nagle stracili inwencję twórczą? Nie, skądże. Chodzi tu o rzecz prozaiczną – koszty marketingu, produkcji, reklamy... Wydawcy nie chcą ryzykownych projektów. W takim razie mały kamyczek do ogródka autorów WORMS: FORT UNDER SIEGE – jak to się stało, że gra zupełnie rozminęła się z oczekiwaniami odbiorców? Naprawdę nie było wiadomo, czego chcą gracze?

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

Zręcznościowa

Worms 4: Mayhem

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: drugi kwartał 2005

☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Team 17 / Codemaster**

⌘ www.wormsmayhem.com

MAYHEM najprawdopodobniej przekona do siebie na nowo wszystkich tych, którzy po przejściu ROBAKÓW w trzeci wymiar stracili do nich serce i zaufanie

Ejo ziomek, majty ci wystają...

...Oh my God, great, it's the nigga ya love to hate – Ice Cube

Grand Theft Auto San Andreas


„Musimy na chwilkę wpaść do banku"

tekst: Maciej „Burrito del Muerte" Ogiński

Kolejne odsłony serii GTA biją rekordy popularności. Pokazują, że team Rockstar Games o lata świetlne wyprzedził pozostałych developerów. Kiedy wraz z początkami konsoli PS2 pojawiła się pierwsza część gry przeniesiona w trzeci wymiar, społeczność graczy była co najmniej zdumiona. Rok czy dwa lata później specjaliści z Rockstar stworzyli VICE CITY – program, który do niedawna jeszcze wyznaczał standardy w swojej dziedzinie. Przez chwilę wydawało się nawet, że z GTA nie da się już nic wycisnąć. I wtedy nastąpiła rewolucja.

Gdy w październiku zeszłego roku wspomniana gra trafiła do sklepów, wszystko było już jasne – oto powstała najlepsza w historii produkcja na konsolę PS2. Nowy GTA ma w sobie wszystko, czego wymagać możemy od świetnego tytułu – olbrzymi świat gry i nieograniczone możliwości działania, wielowątkowy scenariusz i tysiące misji, niezgorszą grafikę i liczącą osiem płyt kompaktowych ścieżkę dźwiękową. A także tak wielkie pokłady miodności i replayability, że spokojnie moglibyśmy obdzielić nimi kilka innych produkcji.

A co to ma wspólnego ze zwykłym, szarym posiadaczem komputera osobistego? Bardzo wiele, jako że SAN ANDREAS w wersji PC nadchodzi wielkimi krokami. Warto już teraz zainwestować w dobrego pada i przygotować się na zabawę życia. **Ja na potrzeby SAN ANDREAS zakupiłem PS2 i nie uważam, aby były to źle wydane pieniądze :)**

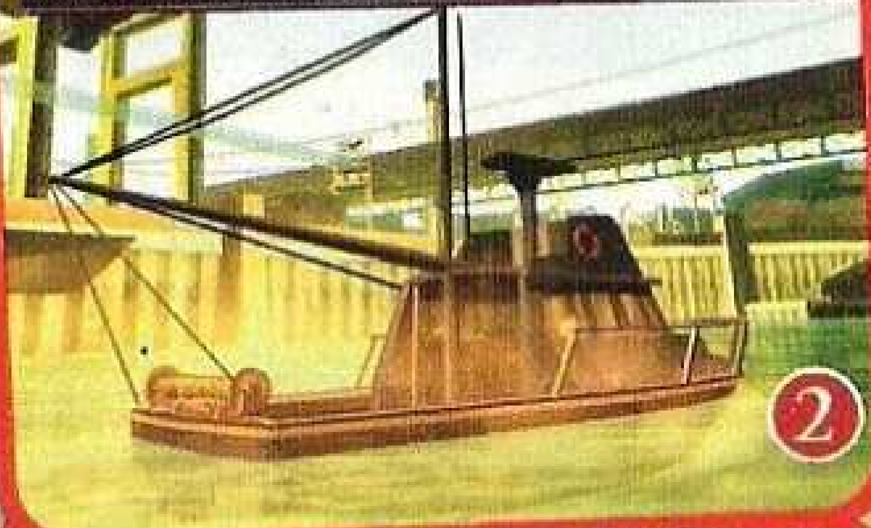
Na początek wyjaśnijmy pewną podstawową kwestię. Mafijne klimaty z VICE CITY ustąpiły miejsca ziomalskiej opowieści o rozbujanych Murzynach. Nazywasz się Carl „CJ" Johnson i właśnie zakończyłeś kilkuletnią odsiadkę w Liberty City. Wracasz do domu, gdzie – jak słyszałeś – bardzo źle się dzieje. Tyle na razie musi ci wystarczyć, gdyż nie na historii będziemy się tutaj skupiać. Pomówmy raczej o miejscu, w którym czeka cię wiele, wiele godzin gry. San Andreas to nazwa fikcyjnego stanu, na terenie którego rozgrywa się akcja najnowszego GRAND THEFT AUTO. **Chociaż świat gry został od początku do końca wymyślony przez autorów z Rockstar Games, inspiracje rzeczywistością są wyraźne.** I tak – Los Santos, w którym rozpoczniesz przygodę, przypomina Los Angeles. San Fierro ze swymi tramwajami i stromymi zjazdami przywodzi na myśl San Francisco, zaś położone na pustyni Las Venturas to nic innego jak wariacja na temat Las Vegas. Pomiędzy tymi trzema nader rozległymi i rozbudowanymi miastami znajdują się jeszcze tereny, że tak powiem, zielone. Mam na myśli różne miasteczka, wioski, ciągnące się kilometrami autostrady, a także całe mnóstwo różnego rodzaju lasów, mokradeł i wielohektarowych gospodarstw. Jest także olbrzymia pustynia, na której znajdziesz zarówno wielki kanion, jak i tajną bazę wojskową, czyli Strefę 51.

Co najważniejsze jednak, nie wszystko, co widzisz, jest li tylko dekoracją z tekstur i polygonów. **W stosunku do poprzednich części GTA, stopień interaktywności w SAN ANDREAS jest wręcz porażający.** Przede wszystkim, jest całe mnóstwo domów, które możesz zakupić – od zdewastowanych ruder w gangsterskiej okolicy, po wille rodem z hip-hopowych teledysków. Są sklepy z ciuchami, w których ubierzesz się od kurtki, po złoty łańcuch

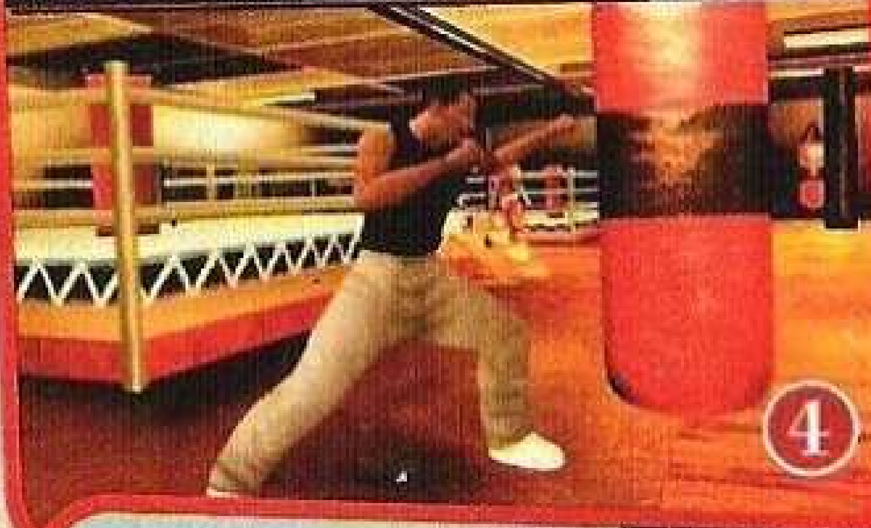
STATYSTYKI, GŁUPCZE!

Ciekawym smaczkiem GTA – a zwłaszcza jej ostatniej odsłony – jest rozbudowany system statystyk i podsumowań. Z jego pomocą zdobędziesz mnóstwo istotnych informacji o swoich poczynaniach w San Andreas. Ze statystyk dowiesz się na przykład, ile osób zabiłeś, ile wznieciłeś pożarów, na ile szacowane są wygenerowane przez ciebie zniszczenia, jakiej stacji radiowej słuchasz najczęściej, ile zatopiłeś łodzi oraz jak często uprawiałeś seks. Warto tu więc co jakiś czas zaglądać – i napawać się dumą :)


Na naśladowców „Czerwonego Barona" czekają awionetki, samoloty pasażerskie oraz śmigłowce bojowe
1


Może klimatyczny rejsik po porcie łodzią patrolową? Nic tak nie relaksuje, jak szum i kołysanie fal...
2


Oto lokalny salon tatuaży. Pamiętaj, nie dziara zdobi kiziola, tylko kiziol dziarę!
3


Na siłowni poprawisz kondycję i zwiększysz siłę mięśni. Możesz tu także nauczyć się nowych ciosów
4


A kiedy będziesz miał już wszystkiego dosyć, pozostaje zawsze koszenie trawnika...
5

Ten samochód właśnie zmienia właściciela

Strzelanie z prawej ręki przez okno z lewej strony chyba nie może być wygodne....

na szyi. Są zakłady fryzjerskie, gdzie w pięć sekund zmienisz afro na dreddy, a wąsy na brodę. Są salony tatuażu, gdzie obtoczysz się w najdziksze wzory. Jest kilka sieci fast-foodów, gdzie uzupełnisz brakujące kalorie. Są siłownie, gdzie poprawisz kondycję i tężyznę, a także nauczysz się nowych kocich ruchów. Są warsztaty, w których wyposażysz fury w nowe felgi, dopalacze i hydrauliczne zawieszenie. Są kluby i knajpy, sklepy, strzelnice, tory wyścigowe, automaty do gier zręcznościowych, w pełni sprawne lotniska, porty z armadami łodzi, łódek i pontonów, opuszczone chaty w niedostępnych lasach – mógłbym tak wymieniać bez końca.

„I wtedy nadleciało UFO i porwało mnie za pomocą snopa jaskrawego światła!. Naprawdę!"

Jak możesz się domyślać, tak bogaty świat stwarza przeogromne możliwości. W jednej chwili będziesz kładł z broni maszynowej przedstawicieli rosyjskiej mafii, w kolejnej zdejmiesz z granatnika helikopter policyjny. Na południu puścisz z dymem plantację konopii indyjskich, na wschodzie ukradniesz samolot, na północy znajdziesz plecak z napędem odrzutowym. Będziesz napadał na kurierów i porywał ciężarówki, robił zdjęcia i knuł, jak szantażować nimi konkurentów. Będziesz pilotował olbrzymie samoloty i skakał na spadochronie. Weźmiesz udział w szalonych wyścigach i nie mniej obłąkanych gonitwach, napadniesz na kilka banków, postawisz wielkie pieniądze, stracisz wszystko i jeszcze więcej wygrasz. Będziesz klął w korkach i rechotał siejąc śmierć i zniszczenie, zobaczysz ujaranych jak bombowce policjantów i zostaniesz królem okolicy. Uff... Poza ciągnącym się w nieskończoność wątkiem głównym, możesz zająć się wieloma misjami pobocznymi – np. umawiając się z pannami na randki i inne takie. **Oczywiście, wszystkie atrakcje, z których znane były dotychczasowe części GTA – jak misje wykonywane karetką, taksówką czy wozem policyjnym – są obecne także i w SAN ANDREAS.**

To wszystko i jeszcze więcej czeka cię już niedługo, wraz z początkiem wakacji. Myślisz, że posiadacze komputerów potraktowani zostaną po macoszemu? Chyba jednak nie. Zbliżająca się konwersja będzie bowiem wyglądać i działać znacznie lepiej od „czarnulkowego" oryginału. Jak obiecują autorzy, nie pojawią się już problemy z dorysowywaniem się terenu i garażami, na których otwarcie trzeba przeznaczać całe minuty. Poza tym, ból oczekiwania powinien złagodzić planowany na kwiecień MERCENARIES.

Akcja

GTA: SanAndreas

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: czerwiec 2005

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Rockstar Games**
⌘ www.rockstargames.com/sanandreas

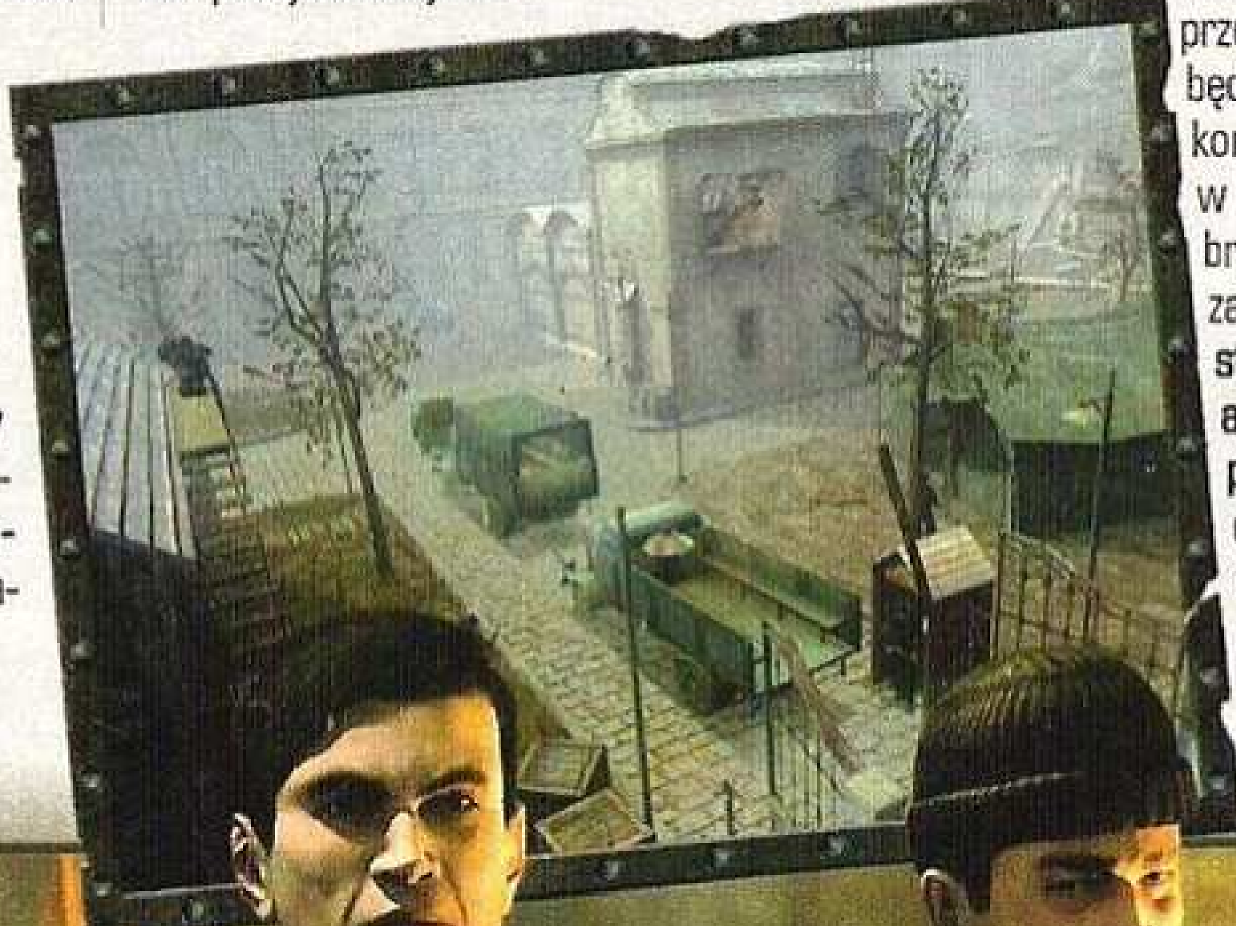
Gra absolutnie rewelacyjna, o nieprzebranych pokładach grywalności! Obowiązkowa pozycja praktycznie dla wszystkich

COMMANDOS STRIKE FORCE

Czy połączenie wartkiej akcji z pierwotną koncepcją gry COMMANDOS będzie wybuchową mieszanką?

Jakoś tak się stało, że trzy dotychczasowe tytuły z serii COMMANDOS nie wylądowały na moim pulpicie. Prawdę powiedziawszy, niespecjalnie mi na tym zależało – tego typu taktyczne strategie nie znajdują się na mojej prywatnej liście „most wanted". To się może jednak zmienić, gdy twórca serii, firma Pyro Studio, doprowadzi do końca swój najnowszy projekt – COMMANDOS: STRIKE FORCE. Tytuł ten jest dumnie przedstawiany jako najambitniejsza z wszystkich dotychczasowych produkcji tego studia.

Pomysł na C:SF sprowadza się do próby połączenia oryginalnego COMMANDOS – a więc gry strategiczno-taktycznej – z konwencją first person shooter. Nie jest to jakieś specjalne novum. Taktycznych strzelanin, i to bardzo różnorodnych, mieliśmy już sporo, że wymienię tylko GHOST RECON czy SWAT. Z informacji dostępnych w Internecie można się dowiedzieć, że dyrekcja Pyro ma wielkie ambicje. Odważyła się postawić tezę, jakoby ich nowe dziecko było w stanie wyznaczyć zupełnie nowe standardy gatunku. Zważywszy na fakt, że spora grupa dotychczasowych współpracowników Pyro opuściła niedawno firmę, aby stworzyć własne studio, może się to okazać przechwałkami bez pokrycia. Oby nie.



Póki co przyjrzyjmy się bliżej koncepcji zabawy. **COMMANDOS: STRIKE FORCE rozgrywać się będzie w czasie II wojny światowej we Francji, Rosji i Norwegii (tyle przynajmniej wiadomo).** Zadania stawiane przed twoją drużyną będą polegać na infiltracji, akcji i skradaniu się. Przyjdzie ci przeprowadzać akcje sabotażowe, niszczyć obiekty należące do nazistów, zastawiać zasadzki na nieprzyjacielskie oddziały, uwalniać przedstawicieli ruchu oporu, porywać wrogich generałów. Mapy mają być rozległe, a ścieżek prowadzących do ostatecznego zwycięstwa wiele – pod tym względem FPP'owy COMMANDOS wzorować się będzie na swoich strategicznych poprzedniczkach. Gracz będzie miał możliwość dokonywania wyborów w kwestii taktyki, rodzaju broni, kolejności wykonywania zadań w misji. **Autorzy gry przestrzegają jednak, że wszystkie nasze akcje będą mieć konkretne, czasem przykre, konsekwencje.** Cóż, nie chciałbym zostać posądzony o przesadny sceptycyzm, ale nie brzmi to jakoś specjalnie odkrywczo.

Podobny brak innowacyjności widać w przypadku ekipy komandosów. Twoi podkomendni dzielą się na trzy kategorie. Pierwszy to „zielony beret", co to się generalnie kulom nie kłania i zawsze z chęcią pcha się w sam środek bitwy. Drugi typ żołnierza to snajper – facet podchodzący z dystansem do życia i z dystansu eliminujący przeciwników. Sterując nim, będziesz miał do dyspozycji opcję wstrzymania oddechu, co znacznie zwiększy celność strzałów. No i wreszcie trzeci zawodnik – „cichociemny" szpieg-agent, który na teren wroga wejść potrafi po cichu, a wyjść po angielsku. Jak widać, to klasyczny zestaw dla gatunku. Miejmy nadzieję, że brak różnorodności w typologii zostanie zrekompensowany odpowiednio wysokim poziomem trudności rozgrywki, np. potrzebą sprawnego i przemyślanego przełączania między poszczególnymi członkami załogi w trakcie misji.

- Jak już wspomniałem, mapy będą duże. Wysoki poziom grafiki zagwarantuje silnik Criterion's Renderware, którego jakość mieliśmy już okazję podziwiać w samochodówce BURNOUT 3, a także w trzeciej odsłonie GRAND THEFT AUTO. **Poza trybem dla pojedynczego gracza, do dyspozycji będziemy mieć opcję wieloosobową dla maksymalnie szesnastu osób.** Niestety, poza liczbą zawodników żadnych innych szczegółów na temat Multiplayera autorzy na razie nie chcą ujawnić.

Skąpe informacje, jakie wyciekły z Pyro na temat COMMANDOS: STRIKE FORCE, nie pozwalają na wiele przepowiedni na temat tego projektu. Skłaniałbym się ku tezie, że zawiodą się ci, którzy oczekiwać będą rewolucji gatunkowej. Wystarczy, by ten „shooter" nie zaniżył poziomu ustalonego przez wcześniejsze części-strategie.

Widząc taki screen, wątpliwości co do jakości grafiki znacznie się zmniejszają

Zielony Beret

Od czasów II wojny światowej noszenie przez brytyjskiego żołnierza zielonego beretu to przywilej specjalnych oddziałów. Posiadanie go oznacza, że właściciel pozytywnie przeszedł niezwykle wymagające szkolenie dla komandosów. Wyrabia ono nie tylko odporność fizyczną, ale także cechy charakteru takie jak determinacja, odwaga, umiejętność współpracy i zachowanie spokoju w chwili zagrożenia. Kursowi na komandosów przyświeca motto: „sto testów dziennie, a potem tylko trzech na stu w zielonym berecie".

Wstrzymaj oddech i wygarnij wrogom ze snajperki!

No, nieźle tu ktoś narozrabiał!

Taktyczny shooter

Commandos: Strike Force

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: połowa 2005

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Pyro / Eidos

www.commandosstrikeforce.com

Oparcie gry na znanej serii powinno oznaczać, że **ten taktyczny shooter nie zawiedzie naszych oczekiwań i tym razem**

Tekst: Bartosz „baRteS" Lewandowski

Sudeki

PC / Xbox



Amerykańsko-japoński konsolowy eRPeG PC. Khem? Ano cóż... Niespełna rok temu chłopcy Billa Gatesa, rodowici Amerykanie z dziada pradziada i prapradziada, przygotowali na Xboxa całkiem przyzwoitego role-playa. Pachniał japońszczyzną na odległość, lecz jednocześnie pozwalał nieźle się zabawić. W skład czteroosobowej drużyny wchodzili: Elco, gość ze sztuczną ręką, Tai, rudowłosy osiłek z wielkim mieczem na plecach, a także dwie skąpo odziane dziewczyny. Ailish, panna o niebieskich włosach, potrafiła widzieć w ciemnościach, zaś Buki pochodziła z plemienia ludzi-kotów. Teraz program zawędruje na pecety. Przyniesie poprawioną grafikę i wygodne sterowanie. Zręcznościowe walki, toczące się na specjalnych arenach, przypominają nieco dokonania twórców ZANZARAH. Premiera w maju, o ile programiści nie rozkraczą się pomiędzy x-pudłem a pecetem. Ponoć ze względu na złożoność gry prace idą bardzo powoli...







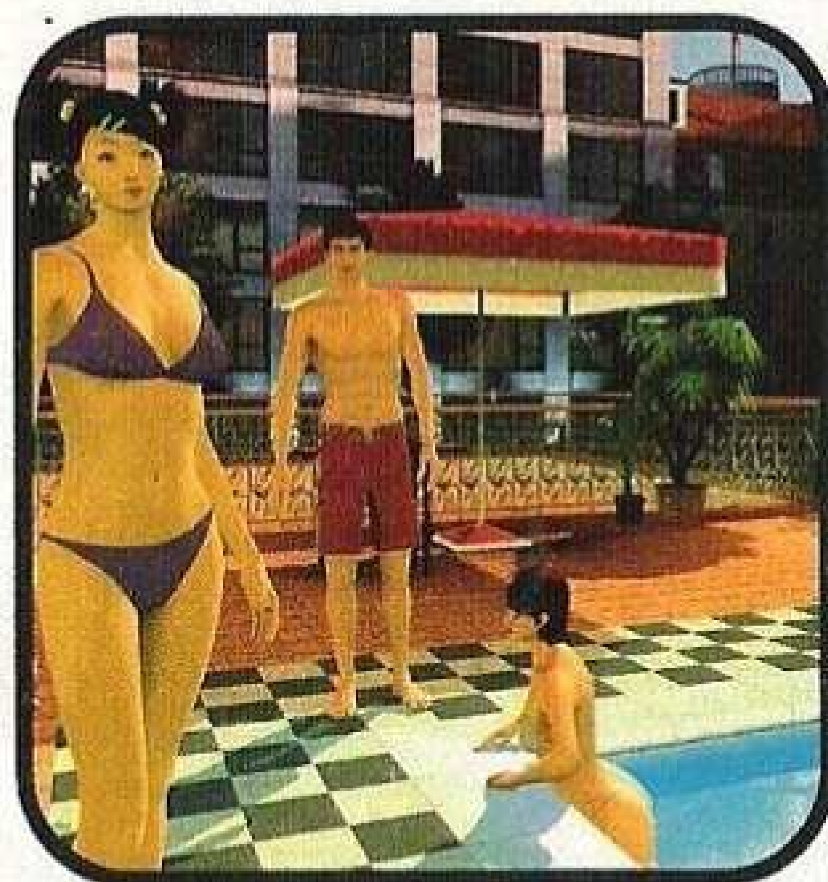
Singles 2: Triple Trouble

PC



Pierwsza część SINGLES wywołała w naszym kraju spore kontrowersje. Nam też się dostało – ponoć reklamowaliśmy „paskudną pornografię" w „pisemku dla dzieci". Niestety, przy całym szacunku dla protestujących urzędników, wciąż zamierzamy o programie informować. Taka jest rola prasy... A zatem już latem w zachodnich sklepach pojawi się SINGLES 2.

Tym razem w gniazdku rozpusty zamieszka trójka młodych, samotnych ludków: dwoje z nich było niegdyś parą, lecz się rozstali, a trzecie szuka właśnie wielkiej miłości. Nowy, bardzo dobry trójwymiarowy silnik, kilka dodatkowych lokacji (jak bar czy duuuży basen) oraz 15 rozbudowanych misji zapewnią fanom „erotycznych SIMSÓW" potężną dawkę dobrej zabawy.



Star Wars: Empire at War

PC

Strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie „Gwiezdnych Wojen". Jej akcja toczy się po wydarzeniach znanych z „Zemsty Sithów", a przed „Nową nadzieją". Innymi słowy, Darth Vader wraz z całym Imperium powoli rośnie w siłę, miażdżąc stalową pięścią kolejne planety. Przeciwko niemu zrywa się Rebelia... Gracz dowodzi dowolną ze stron, zarządza armiami w kosmosie, a także na powierzchniach planet takich jak Hoth, Tatooine i Dagobah. Wznosi budynki, „produkuje" ludzi i pojazdy bojowe, a także przyciąga bohaterów, którzy dzięki swym niecodziennym umiejętnościom raz po raz zmieniają losy całych bitew. Wyniki starć mają przełożenie na sytuację na innych planetach: wygrywając olbrzymim kosztem, gracz poważnie ogranicza swoje szanse w kolejnych walkach. Premiera programu odbędzie się jesienią.

Sacred: Underworld



Pierwszy dodatek do SACRED – znakomitej gry action RPG – był darmowy. Za UNDERWORLD będziesz musiał już niestety zapłacić. W zamian za to dostaniesz w swe łapska dwie parszywe osobistości: drobnego krasnoluda o toporze równie ciężkim co ręka Agaty Wróbel oraz demonicę z rogami bawołu i piersiami Pameli Anderson. Później wyruszysz w podróż po podziemiach i jaskiniach rozciągających się pod Ancarią, gromiąc horrory czające się w ciemnościach i zwiedzając starą twierdzę-kopalnię krasnoludów (skojarzenia z Morią same się nasuwają). W programie pojawią się też pirackie wysepki, amazonki-łuczniczki, mumie i blisko 30 innych stworów. Teren zabawy powiększy się zaś o 40%, czyli tyle samo, ile ma dobra polska wódka. Wnioski? Piłeś, nie jedź. Graj. Graj do upadłego!

Steer Madness

PC

Bryce to krowa, a ściślej byku z niewesołą przeszłością. Zwierzak miał być zarżnięty, wypatroszony i przerobiony na parówkową we flaku, ale na skutek zbiegu okoliczności zdołał dać nogę z rzeźni. To, co tam widział, zmieniło jego życie i stosunek do wegetarianizmu. Dawniej Bryce był typowym trawożerem, pozbawionym ambicji buhajem kryjącym krowy w co drugiej wiosce. Teraz stał się obrońcą praw zwierząt, bojownikiem o wolność i bykokrację. W STEER MADNESS wykona kilkanaście złożonych misji, rozgrywających się w całkowicie trójwymiarowym środowisku. Np. będzie pędził szybką bryką na pomoc kurczakom. Wesprze manifestację przeciwników przerabiania freciszonów na futra dla bogatych zblazowanych lasek. Rozwiezie po mieście mleko sojowe i sprawi, że ludziska spłaczą się ze śmiechu przed monitorem. Gra ukazała się na Zachodzie w szalenie małym nakładzie. Wszystko wskazuje na to, że do Polski nie dofrunie. A szkoda, bo krów u nas dostatek, a tanie hamburgerownie szerzą się jak grypa wśród azjatyckich bocianów.



Podsłuchaliśmy...

Platynowe hity

Firma CD Projekt postanowiła wydać swoją kolekcję platynowych hitów w nowych, ładniejszych pudełkach, dodać kilka nowych tytułów i wrzucić całość do sklepów w cenie 59.90 zł za egzemplarz. Na co warto czekać? Na SETTLERS 4, MORROWIND i HOMM4 wraz z dodatkami, na NEVERWINTER NIGHTS bez dodatków, reedycję GOTHIC 2 oraz premierowy SILENT STORM (z dodatkiem dla odmiany). Miód!

Need for Coin

Szalenie popularna seria NEED FOR SPEED trafi również na automaty! W marcu zmodyfikowana wersja NFS: UNDERGROUND 2, uzbrojona jedynie w tryby Drag i Circuit, znajdzie się w salonach gier na całym świecie. W skład zestawu wejdzie olbrzymi telewizor, wygodny fotel z pedałami i kierownicą Force Feedback. Całość umożliwi rywalizację z innymi graczami za pośrednictwem Netu.

Piekielna gra

„Constantine", najnowszy film Keanu Reevesa (drugiego po Randallu ulubieńca męskiej części czytelników CLICKA!), sprzedaje się znakomicie. W dalekiej Azji osiągnął nawet lepsze wyniki niż „Matrix"! Co ważniejsze, wkrótce w Polsce pojawi się gra pod tym samym tytułem. Debeściak Kinu-Rivs trafi do naszego kraju dzięki firmie CD Projekt, w cenie 99.90 PLN i kinowej wersji językowej.



Nowa nazwa OniMedia

Firma OniMedia (City Interactive, Lemon Interactive, CODA – jak kto woli) zmienia nazwę! Oni Games będzie jednocześnie nową marką gier. Produkty firmowane tym znakiem, zgodnie z hasłem „Dobra Gra, Rozsądna Cena", dostarczą dużo dobrej zabawy za maks. 20 zł!

Wiedźmin żyje

Ponownie zwiększa się ekipa pracująca nad WIEDŹMINEM. Tę najbardziej oczekiwaną polską produkcję tworzy już 30 osób. Chcesz do nich dołączyć? Zajrzyj na www.thewitcher.com/praca.

Będzie DRIV3R PC

Będzie? Nie będzie! Będzie? Nie będzie! Ale czy będzie? Będzie! Nie będzie? Zwariować można. Oczekiwany od ponad dwóch lat DRIV3R pojawił się już na konsolach, lecz premierę wersji pecetowej raz

Godfather

PC / PS2 / XBOX



W filmie „Ojciec chrzestny" Marlon Brando mówił tak, jakby zeżarł właśnie kilogram trzycalowych gwoździ. Człowiek bał się, że za chwilę wielki don Corleone zejdzie na zawał serca albo po prostu wkurzony trzaśnie łapą w stół i powie, że ma dość tego filmu. Co ciekawe, Brando zyskał tą rolą nieśmiertelność... I to dosłownie. Wielki aktor nie żyje już od jakiegoś czasu, a mimo to pojawi się w GODFATHER, grze firmy Electronic Arts. Komputerowa wersja „Ojca chrzestnego" już dziś powala oprawą graficzną oraz rozmachem. Usłyszysz w niej dialogi z filmu, zobaczysz znane z kina miejsca, a przede wszystkim poszalejesz po mieście bryką. „Grze najbliżej do serii GRAND THEFT AUTO" – mówią raz po raz producenci. To na pewno będzie wielki hit!





Hidden Stroke 2

PC



Strategia czasu rzeczywistego wykorzystująca silnik oraz niektóre jednostki z SUDDEN STRIKE 2. Jej pierwsza część bazowała na enginie pierwszego SUDDEN STRIKE i zdobyła w Niemczech olbrzymią popularność. Sukcesem zaskoczeni byli sami twórcy – przygotowali zbyt mały nakład, skutkiem czego w sklepach dochodziło do przepychanek. Na szczęście producenci wyciągnęli z tej wpadki wnioski i tym razem postawili na ilość (nie tylko dostępnych egzemplarzy). Zaprojektowali aż trzy grywalne strony konfliktu – Brytyjczyków, Francuzów i Włochów – oraz kilkadziesiąt różnych jednostek, w tym amfibie, stanowiska ciężkich karabinów maszynowych i moździerze. Mapy zasypali różnymi drobnymi



TOP-13 LISTA P

1	Gothic: Noc Kruka	PC	241
2	Warcraft III	PC	010
3	NFS: Underground 2	PC, PS2, Xbox, GCN	209
4	Diablo 2	PC	008
5	Half-Life 2	PC	223
6	Sid Meier's Pirates!	PC, Xbox	233
7	Spellforce: The Order of Dawn	PC	169
8	Painkiller: Battle Out of Hell	PC	239
9	GTA Vice City	PC, PS2, Xbox	025
10	Rome: Total War	PC	204
11	The Sims 2	PC	199
12	LotR: Battle for Middle-Earth	PC	224
13	Call of Duty: United Offensive	PC, Mac	233

Anno 3 PC



Kontynuacja ANNO 1602. Tym razem gracz przenosi się do epoki wielkich odkryć geograficznych i wyrusza w emocjonującą podróż morską. W końcu trafia na tropikalne wyspy, gdzie wznosi pierwsze osady i mozolnie zamienia je w miasteczka. Największe przeróbki, jak to w ostatnich latach bywa, dotyczą szaty graficznej. Nowy, całkowicie trójwymiarowy silnik generuje pierwszej klasy widoczki, ładnie wyglądającą wodę, olbrzymie kilkumasztowe statki, estetyczne budynki i śliczne drzewka. W każdym miasteczku żyją małe ludki, które wesoło biegają od domku do domku, wykonując przydzielone im zadania. Autorzy programu wiele wysiłku włożyli w projekty zwierzątek zamieszkujących okoliczne lasy. Pozostaje mieć nadzieję, że warstwa ekonomiczno-strategiczna produkcji dorówna jej rozmachowi graficznemu.



smaczkami, znakami drogowymi, transzejami, drzewami różnych gatunków, płotami czy budynkami w kilkudziesięciu odmianach. Poprawiona Sztuczna Inteligencja wreszcie zaczęła sprawować się przyzwoicie, a same misje są ciekawie skonstruowane. Nie wiadomo jednak, kiedy gra trafi do Polski.



Conspiracy: Weapons of Mass Destruction

PC / PS2 / XBOX



Konsolowa zręcznościówka z widokiem FPP i całkiem zmyślnymi przeciwnikami. Co w niej cieszy? Przede wszystkim to, że pojawi się także na pecetach. Dzięki temu poznasz losy kolesia, który nazywa się Cole Justice i... ma w CV pozycję „1996-2004 – służby specjalne". Jak to zwykle w grach bywa, gość zrezygnował już z pracy agenta, ale agencja nie zrezygnowała z niego. Biedaczek musi wykonać jeszcze jedno zadanie – rozpracować organizację Hydra, która weszła w posiadanie tytułowej broni masowej zagłady i planuje opchnąć ją terrorystom. Program wykorzystuje poprawiony silnik przeciętnego FIRE WARRIOR. Pozwala zwiedzić takie lokacje jak aztecka dżungla z nieodzownymi piramidami, biurowce w centrum dużego miasta czy ukryta w śniegach Arktyki baza i obóz szkoleniowy w jednym. Hit to raczej nie będzie, ale zapowiada się dużo beztroskiego strzelania.

Podsłuchaliśmy...

po raz odkładano. Ostatnio przez Internet przewinęła się nawet plota, że prace nad grą wstrzymano. Nic z tego! Gra trafi w końcu na rynek i to już pod koniec I kwartału. Tanner raz jeszcze przeniknie do struktur przestępczych i poszaleje po ulicach takich miast jak Istambuł, Miami i Nicea. Gra zostanie wydana w Polsce przez CD Projekt.

Potężne silniki MMO

Gry sieciowe powoli przenoszą się na najpotężniejsze silniki. Napęd HALF-LIFE 2 zostanie wykorzystany w TWILIGHT WAR: AFTER THE FALL, połączeniu „masowej" sieciówki ze strzelaniną FPP. Z kolei osławiony Unreal 3 Engine pojawi się w HUXLEY, internetowej zręcznościówce zapowiedzianej na rok 2006.

Zostań kierowcą busa



W Japonii ukazała się gra TOKYO BUS GUIDE 2, w której poszaleć można... autobusem. Nie jest to co prawda Neoplan, ale i tak zabawa jest przednie. Na każdej z 18 tras gracz musi respektować przepisy ruchu drogowego, zatrzymywać się na przystankach i uważać, by nie uszkodzić wsiadających. Wydawca myśli już o przeniesieniu programu z konsol PS2 na pecety!

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Marek „flc" Janowski

RZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

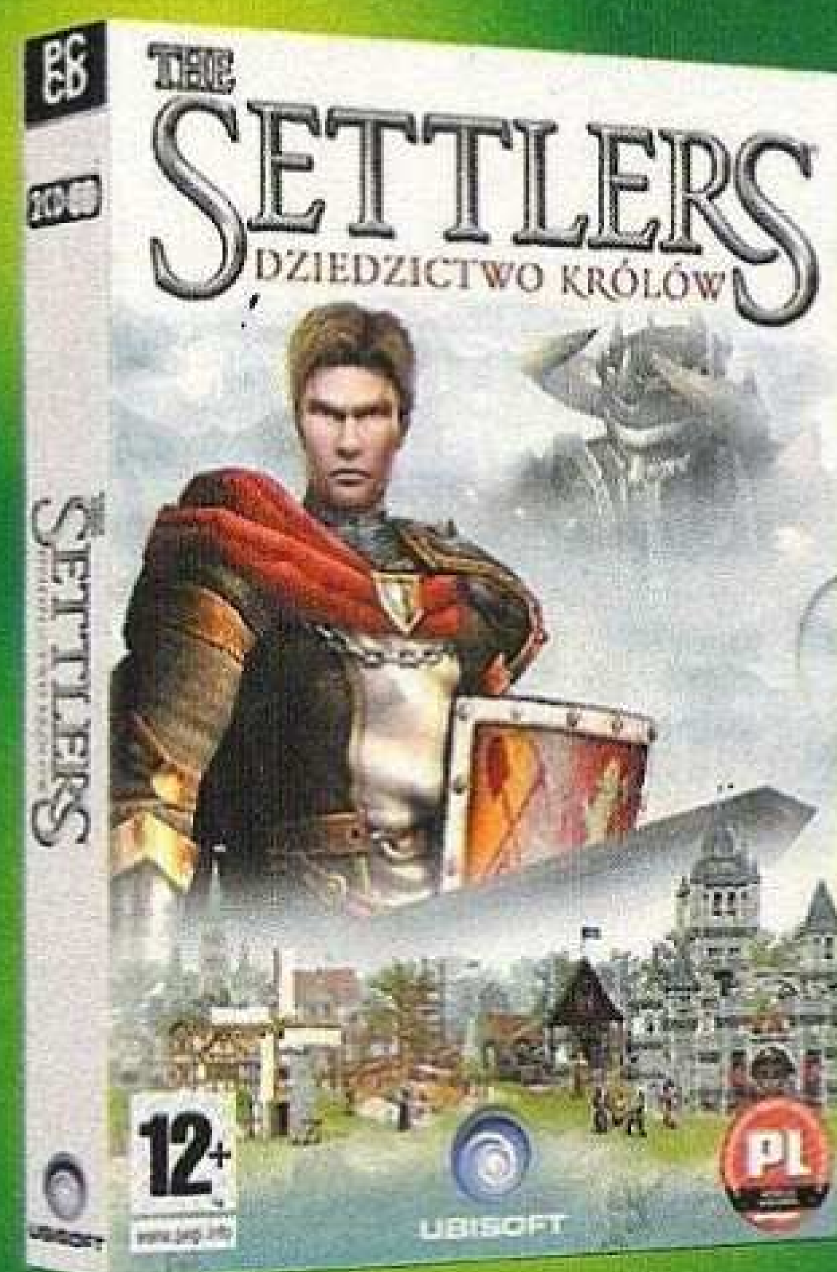
248	SW: Knights of The Old Republic – PC NEW	236	Chronicles of Riddick – PC, Xbox
239	Settlers V – PC	227	Vampire The Masquerade: Bloodlines – PC
213	SW: Battlefront – PC, PS2, Xbox	251	Playboy The Mansion – PC NEW
034	Morrowind – PC, Xbox	218	NHL 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN
240	The Punisher – PC, PS2, Xbox	252	Black Mirror – PC NEW
206	FIFA 2005 – PC, PS2, Xbox	237	Alexander – PC
230	Rollercoaster Tycoon 3 – PC	244	Law and Order – PC
249	Sudden Strike: Resource War – PC NEW	245	Evil Genius – PC
242	Hearts of Iron 2 – PC	253	18 Wheel of Steel – PC NEW
235	Everquest 2 – PC	212	MOH: Pacific Assault – PC
250	SWAT 4 – PC NEW	221	Mortyr 2 – PC
216	Armie Exigo – PC	231	Counter Strike Source – PC
243	Scrapland – PC, Xbox	254	Fallout 2 – PC NEW
225	NBA 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN	246	Blowout – PC, PS2, Xbox, GCN
226	Prince of Persia 2 – PC, PS2	247	Rybki z ferajny – PC, GBA

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.
Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę Settlers V ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



MAGIA POD KONTROLĄ CZ.7

Na wstępie chciałbym podziękować za wszystkie ciepłe komentarze dotyczące wstępów do moich artykułów. Jasne, dobra zabawa to podstawa, a to co wydarzyło się w Rosewell też przecież jest dla wielu czytelników nie bez znaczenia.

Skoro mowa o rzeczach ważnych - dzisiaj pogadamy sobie o naprawdę ważnych turniejach MtG. Właściwie to pojęcie względne, co jest dla kogo ważne. Dla mnie najważniejszy turniej to pierwszy, na którym zagrałem - po prostu najlepiej go pamiętam.

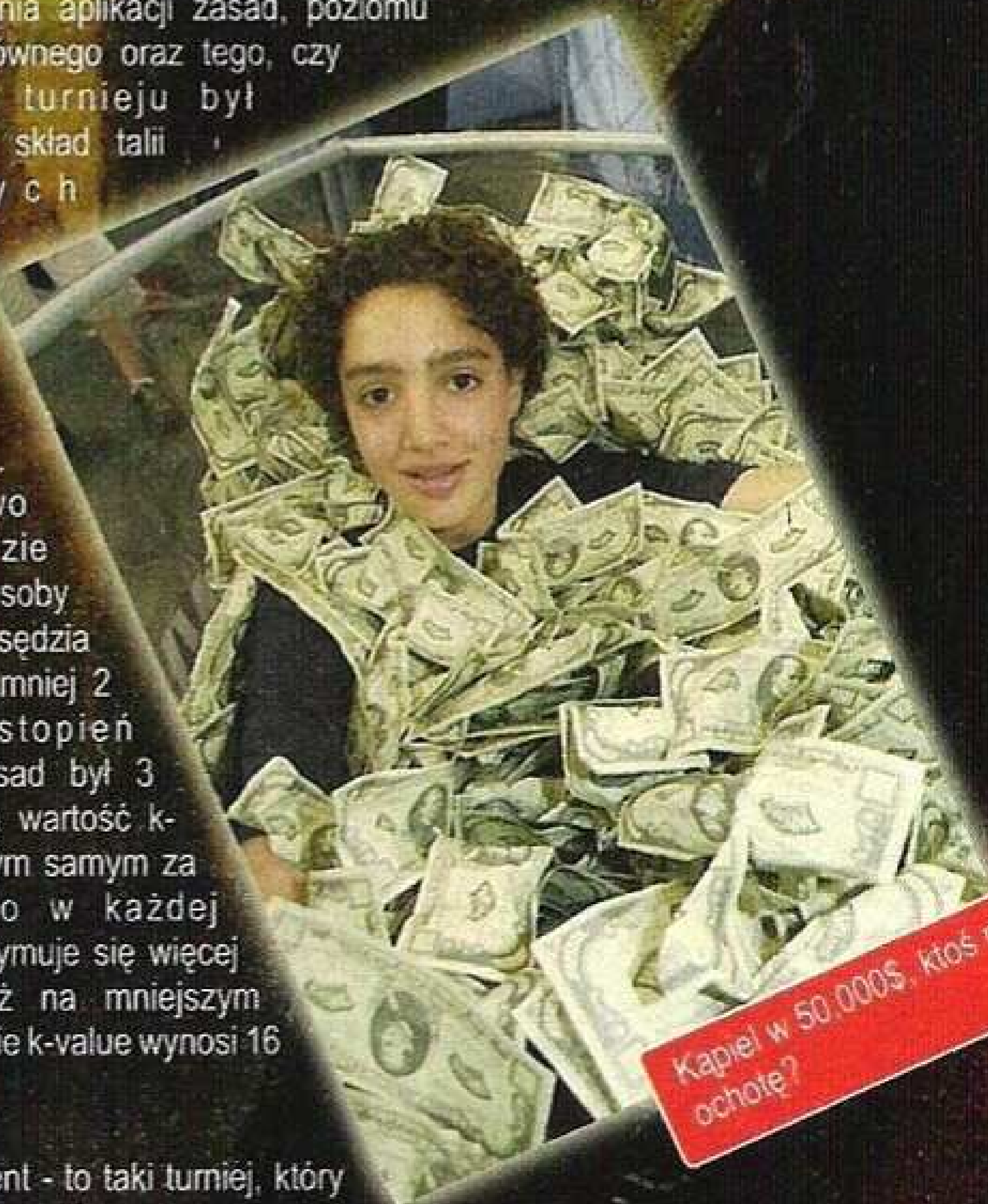


G.Nassif otrzymuje nagrodę dla Gracza Roku z rąk Richarda Garfielda (po lewej).

Czy można zmierzyć ważność turnieju MtG? Najpierw muszę was zapoznać z trzema kluczowymi pojęciami: k-value, REL oraz Premier Event. Brzmi mrocznie, prawda?

REL (Rules Application Level) - to stopień aplikacji zasad na oficjalnym turnieju MtG. Może mieć wartości od 1 do 5. Im niższy, tym łagodniejsze jest sędziowanie. Od 3 w górę zaczyna się naprawdę ostra jazda i ogólnie rzecz biorąc, lepiej nie robić błędów.

k-value - podobnie jak w wielu rodzajach rozgrywek sportowych, różne turnieje mają różny wpływ na rankingi. Ten wpływ w wypadku turniejów MtG jest zależny od współczynnika nazywanego k-value. Im wyższa jest ta wartość, tym więcej punktów można na takim turnieju zyskać, lub stracić. Na większości oficjalnych turniejów, k-value zależy od ilości graczy, stopnia aplikacji zasad, poziomu sędziego głównego oraz tego, czy w czasie turnieju był sprawdzany skład talii losowych zawodników. Możliwe wartości to 16, 24 lub 32. Przykładowo turniej, gdzie grały 32 osoby lub więcej, sędzia miał przynajmniej 2 poziom, stopień aplikacji zasad był 3 (wysoki) ma wartość k-value 32. Tym samym za zwycięstwo w każdej rundzie otrzymuje się więcej punktów niż na mniejszym turnieju, gdzie k-value wynosi 16 lub 24.



Kąpiel w 50,000$, ktoś ma ochotę?

Premier Event - to taki turniej, który z różnych powodów ma zawsze takie samo k-value. Innymi słowy, k-value nie zależy od ilości graczy i innych czynników, a tylko i wyłącznie od tego jaki to turniej. Poza tym Premier Eventy zawsze wyróżniają się czymś szczególnym spośród innych turniejów. Na przykład znane wam już turnieje Friday Night Magic zawsze są rozgrywane w piątkowe popołudnia.

W turniejach Prerelease zawsze gra się za pomocą kart z nowej, nie znanej jeszcze graczom edycji. Turnieje FNM i Prerelease łączy także dość nietypowe k-value - wynosi ono tutaj tylko 8, więc można się nie obawiać, że dużo się straci w rankingu (lub zyska...). Tym samym oba rodzaje turniejów są idealne dla początkujących.

OK., to było dość skomplikowane (chyba). Czy musisz to wiedzieć, żeby się wybrać na pierwszy turniej? Jasne, że nie. Ale dzięki znajomości tych pojęć łatwiej zorientujesz się w bogatej mapie imprez „specjalnych". Na razie znacie Turnieje Przedpremierowe i popularne „Fridaye" czyli FNM. A oto, czego jeszcze nie znacie:



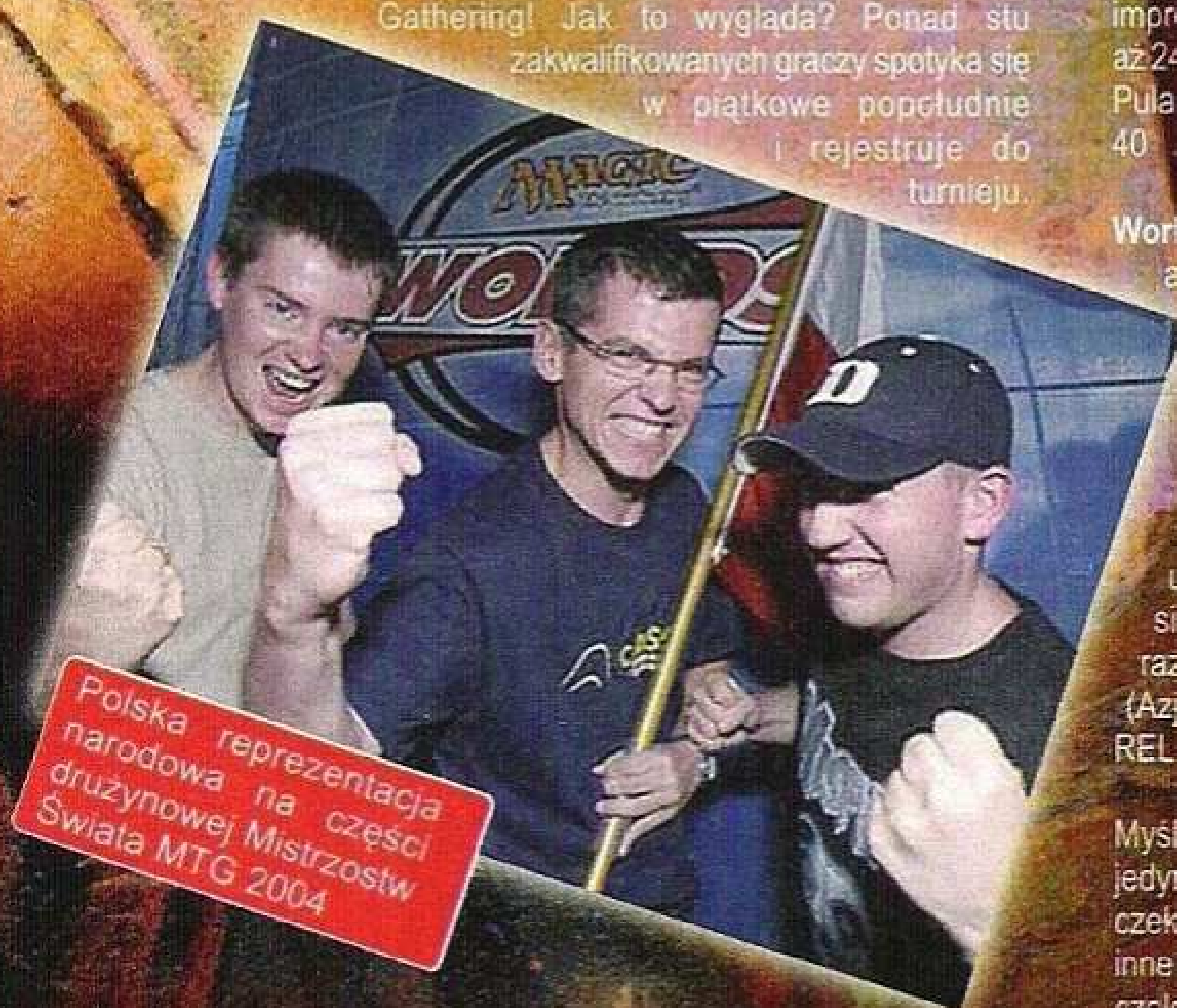
Pula nagród na Mistrzostwach Świata MTG 2004

National Qualifier

to taki turniej, który jak sama nazwa wskazuje, kwalifikuje do Nationalsów, czyli Mistrzostw Kraju. Jak się okazało, w tym roku National Qualifiery zostaną po raz pierwszy rozegrane zamiast Eliminacji Regionalnych. Jest jedna mała różnica na korzyść National Qualifierów - nie mogą w nich brać udziału tylko już zakwalifikowani, więc jeśli nie powiedzie ci się w jednym z turniejów, zawsze możesz próbować szczęścia w kolejnym. Jeśli znajdziesz się w najlepszej ósemce, kwalifikujesz się do Mistrzostw Polski.

Mistrzostwa Polski

to już naprawdę spora impreza, w dodatku tylko dla zakwalifikowanych. W tym roku, odbędą się już ósme oficjalne Mistrzostwa Polski w Magic: The Gathering! Jak to wygląda? Ponad stu zakwalifikowanych graczy spotyka się w piątkowe popołudnie i rejestruje do turnieju.


Polska reprezentacja narodowa na części drużynowej Mistrzostw Świata MTG 2004

Aby się zakwalifikować, należy zająć miejsce w najlepszej ósemce w jednych z turniejów National Qualifier, lub należeć do top 50 polskiego rankingu.

Turniej zaczyna się w piątek (zwykle w jednym z warszawskich obiektów konferencyjnych) i trwa całe dwa dni. W tym czasie rozgrywa się 6 rund w formacie Standard, i dwa trzyrundowe drafty. Następnie, najlepsza ósemka rozgrywa finał w formacie Standard. Wszyscy gracze, którzy zajęli miejsca w top 8 otrzymują cenne nagrody, z czego najlepsza trójka tworzy reprezentację kraju na Mistrzostwa Świata. Dlaczego warto być częścią drużyny narodowej, dowiesz się z kolejnego akapitu.

Mistrzostwa Polski to także masa imprez pobocznych, w których mogą brać udział również gracze niebiorący udziału w turnieju głównym. W zeszłym roku, takich imprez pobocznych odbyło się aż 24.

Pula nagród - około $2.000, REL = 4, k-value = 40

Mistrzostwa Świata - dzień 2

Worlds,

albo World Championships to Mistrzostwa Świata. Samo zagranie w tym turnieju, jest marzeniem każdego doświadczonego gracza. Oprócz sławy oferuje wysokie nagrody pieniężne (w sumie ponad $200.000). Samo zagranie w turnieju drużynowym zapewnia $1000 każdemu uczestnikowi! Mistrzostwa Świata odbywają się na różnych kontynentach w cyklu trzyletnim - raz w USA, raz w Europie a raz w krajach APAC (Azja, Australia).

REL = 5, k-value = 48

Myślisz zapewne, że ten cykl kwalifikacyjny jest jedyną możliwością i jeśli się nie uda musisz czekać cały rok.. Otóż niekoniecznie - są jeszcze inne naprawdę duże imprezy z Pro Tour Circuit na czele. Oto co wchodzi w jego skład:

Pro Tour Qualifier

Turnieje te oferują zaproszenia na odpowiedni Pro Tour. Pula nagród w każdym turnieju to co najmniej $250. Turnieje takie odbywają się regularnie w największych miastach Polski (8-10 rocznie)

REL = 3, k-value = 32

Grand Prix

Turnieje oferują 8 zaproszeń na Pro Tour. Na Grand Prix spotyka się zwykle pół tysiąca graczy lub więcej. Największe europejskie Grand Prix odbyło się w lutym 2004 w Paryżu, gromadząc ponad półtora tysiąca graczy! Wyobrażacie sobie 1592 osoby na jednym sankcjonowanym turnieju Magic: The Gathering?

Pula nagród - $25.000, REL = 4, k-value = 40

Pro Tour

To wielki turniej tylko dla zakwalifikowanych (między innymi w turniejach Grand Prix i Pro Tour Qualifier),

Pula nagród - $200.000, REL = 5, k-value = 48

O dużych turniejach, które się już odbyły, i tych, które są planowane, możesz poczytać (niestety po angielsku) na www.sideboard.com

Podsumujmy - sankcjonowane turnieje mogą mieć różną ważność i co za tym idzie różny wpływ na rankingi, mogą też być Premier Eventami lub nie. O ważności turnieju decyduje liczba graczy, poziom sędziego oraz stopień aplikacji zasad, chyba że turniej jest Premier Eventem. Premier Eventy mogą być malutkie lub wielkie. Największy Premier Event w skali naszego kraju to Mistrzostwa Polski, a to w Rosewell, to wcale nie był balon meteorologiczny.

Z następnego odcinka dowiesz się jak zostać certyfikowanym sędzią MtG oraz o dolach i niedolach organizatora, czyli jak zorganizować własny, sankcjonowany turniej MtG.


Niektórzy z naszych przeciwników na MŚ2004

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

THE SITH LORDS

„Nie będę się bać, gdyż w strachu kryje się śmierć ...” – fragment z medytacji Sithów



Może i silnik graficzny do najnowszych nie należy, lecz momentami widoki zapierają dech w piersiach

Jak głęboko sięga twoja wiara w Moc? Czy potrafisz przełknąć gorzką pigułkę dumy i z największego wroga uczynić najlepszego przyjaciela? Czy masz wystarczającą odwagę, by stawić czoła zadaniom mogącym istotnie wpłynąć na dalsze losy galaktyki? Czy nie boisz się spać samemu przy zgaszonym świetle? Jeśli odpowiedź na trzy ostatnie pytania brzmi „tak”, to niewykluczone, że jesteś gotów (ponownie?) godnie reprezentować Rycerzy Starej Republiki.

DAWNO, DAWNO TEMU W BARDZO ODLEGŁEJ GALAKTYCE ...

...zostałem zdeklarowanym fanem „Gwiezdnych Wojen”. Było to zaraz po obejrzeniu otwierającego serię epizodu IV („Nowa Nadzieja”), gdy „Mroczne Widmo” (epizod I) mogło być co najwyżej pomysłem w głowie twórcy popularnej sagi – Georga Lucasa. Ilekroć kolejne odcinki dobiegały końca, zawsze czułem ogromny niedosyt płynący ze zbyt krótkiej, acz niezwykle wciągającej fabuły. Więc gdy na horyzoncie pojawiła się następna możliwość zostania obywatelem Republiki, nie wahając się ani chwili sięgnąłem po słuchawkę i wykonałem telefon do Redakcji, aby przekonać Kogo Trzeba, iż jestem jedynym właściwym kandydatem na recenzenta KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS (odtąd KotOR2).

Ścieżka, którą musi podążać recenzent, by dobrze wykonać swoją pracę, jest podobna do ścieżek wydeptywanych stopami rycerzy Jedi. Najeżona licznymi pułapkami zastawianymi przez wyznawców Ciemnej Strony Mocy wymaga wiele cierpliwości oraz wyrozumiałości. Lord Dystrybutor – niby sprzymierzeniec, jednak nazbyt często pierwszoplanowy Czarny Charakter i tym razem postanowił sprawić mi drobnego psikusa. Po powrocie z jego siedziby natychmiast przystąpiłem do odpalenia instalki. Jak się okazało, na oryginalnych płytach z grą (a konkretnie płytach nr 2, 3, 4) występują błędy uniemożliwiające bezpośrednią instalację. Po kilku nieudanych próbach ciśnienie w moim krwioobiegu nieznacznie wzrosło. Użyłem Mocy, by uspokoić się przed telefonem do wysłannika Lorda Dystrybutora, mogącego ewentualnie udzielić wskazówek niezbędnych do rozwiązania zaistniałego problemu. Ku mojemu zaskoczeniu oczekiwana pomoc nadeszła natychmiast (Dzięki! Niech Moc będzie z tobą, dobry człowieku)! Wystarczyło przegrać wspomniane płytki na twardziela, by szczęśliwie ukończyć cały proces. Nie spodziewałbym się, że płyty zawierające błędy dają się po prostu skopiować na dysk twardy! Wizja emocjonującej kilkudziesięciogodzinnej podróży przez pełną przygód galaktykę wreszcie się ziściła.



Co bardziej inteligentni przeciwnicy używają tarcz energetycznych lub tarcz chroniących w walce twarzą w twarz

JAK ROZPĘTAŁEŚ II MIĘDZYGWIEZDNĄ WOJNĘ DOMOWĄ?

Niestety zapomniałeś. Twój statek cudem uniknął anihilacji z rąk nieznanych wrogów. Rany odniesione podczas walki spowodowały zanik pamięci. W głowie pozostała jedynie ogólna wiedza o panującej sytuacji geopolitycznej. **Wydarzenia przedstawione w KotOR2 mają miejsce ok. 4000 lat przed epoką znaną z kinowej wersji „Gwiezdnych Wojen”.** Akcja toczy się kilka lat po krwawej Wojnie Domowej opisanej w pierwszej od-



Wycieczka w skafandrze próżniowym na zewnątrz stacji wydobywającej paliwa. Rozmycie obrazu spowodowane użyciem Mocy

Co dwa wyjścia to nie jedno

Nawet najbardziej banalną sprawę, taką jak metoda otwierania zamkniętych pomieszczeń/pojemników czy bardziej skomplikowane zorganizowanie „lewej” wizy gwarantującej wstęp na teren portu kosmicznego, możesz załatwić na kilka różnych sposobów. Przykładowo, w tym pierwszym przypadku masz trzy wyjścia. Siłowe – wystarczy kilka razy uderzyć. Jednak jeśli celem jest pojemnik, istnieje ryzyko uszkodzenia części przedmiotów znajdujących się w środku. Drugi sposób wymaga posiadania wystarczająco wysokiego poziomu umiejętności Zabezpieczenia. A po trzecie: części drzwi i pojemników nie da się otworzyć konwencjonalnymi metodami. Trzeba wtedy znaleźć przedmiot/miejsce umożliwiające otworzenie. Prawie zawsze istnieje więcej niż jedna droga.

Przewidziano również bonusowe rozrywki, które powinny być znane wszystkim grającym w KotOR. Dla fanów strategii dostępna jest popularna w całej galaktyce karcianka zwana Pazaakiem. To gra nieco podobna do „Oka”. Trzeba zebrać liczbę punktów jak najbardziej zbliżoną do 20. Jeśli przekroczy się dozwolony wynik bądź brakuje punktów, by pokonać przeciwnika, do dyspozycji są karty z tzw. talii bocznej. Mogą mieć one zarówno wartości dodatnie jak i ujemne. W miarę postępów w grze nieodzowne staje się dokupowanie kolejnych kart.

Następną zabawą przewidzianą dla miłośników wartkiej akcji są zawody ścigaczy. Może nie tak spektakularne jak te znane z „Mrocznego Widma”, jednak nadal pozwalające zarobić dodatkowe kredyty oraz szacunek lokalnej publiczności. Nie powinieneś się nudzić.



Prawdziwe ROLE PLAYING



Jak na amerykańską grę przystało, na początku wszystko musi być politycznie poprawne. Tak więc – są Afro-amerykanie, Azjaci, biali, czerwoni i Eskimosi ;-)



W grze jak w życiu – będziesz się musiał wcielić w różne role. Także cybernetycznych droidów



Przekabacony na Ciemną Stronę Mocy Wookie w szale bojowym – mimo iż nie jest ani Sithem, ani Jedi, potrafi szybko i zdrowo nakopać



Prawie każdą broń i zbroję można podrasować. Możliwości jest naprawdę mnóstwo



Czasy świetności Jedi minęły bezpowrotnie. To wszystko, co pozostało po akademii Jedi na Dantooine

słonie gry. Republika zniszczona morderczym konfliktem stoi na skraju krachu ekonomicznego. Bezwzględne korporacje oraz kartele przemytnicze, działające pod szyldem kompanii handlowej Exchange (Wymiana), zdominowały galaktyczną gospodarkę. Potęga Jedi została niemalże całkowicie zniszczona przez wojnę oraz nieustępliwych Sithów. Postanowili oni wytępić wszystkich pozostałych przy życiu członków Zakonu. Jesteś ostatnim znanym przedstawicielem prześladowanego gatunku, przemierzającym kosmos na pokładzie Hebanowego Jastrzębia – statku przemytniczego dobrze znanego z KotOR. Poważne uszkodzenia wymagające natychmiastowej naprawy zmuszają pozostałych przy życiu członków załogi do zadokowania na Peragus II – pobliskiej stacji wydobywającej paliwa. Odzyskujesz przytomność po kilkudniowym pobycie w regenerującym siły zbiorniku medycznym, potocznie zwanym Baktą. Dookoła jest podejrzanie cicho i aż nazbyt spokojnie. Gdzie, do diaska, podział się personel?

PODOBIEŃSTWA I RÓŻNICE

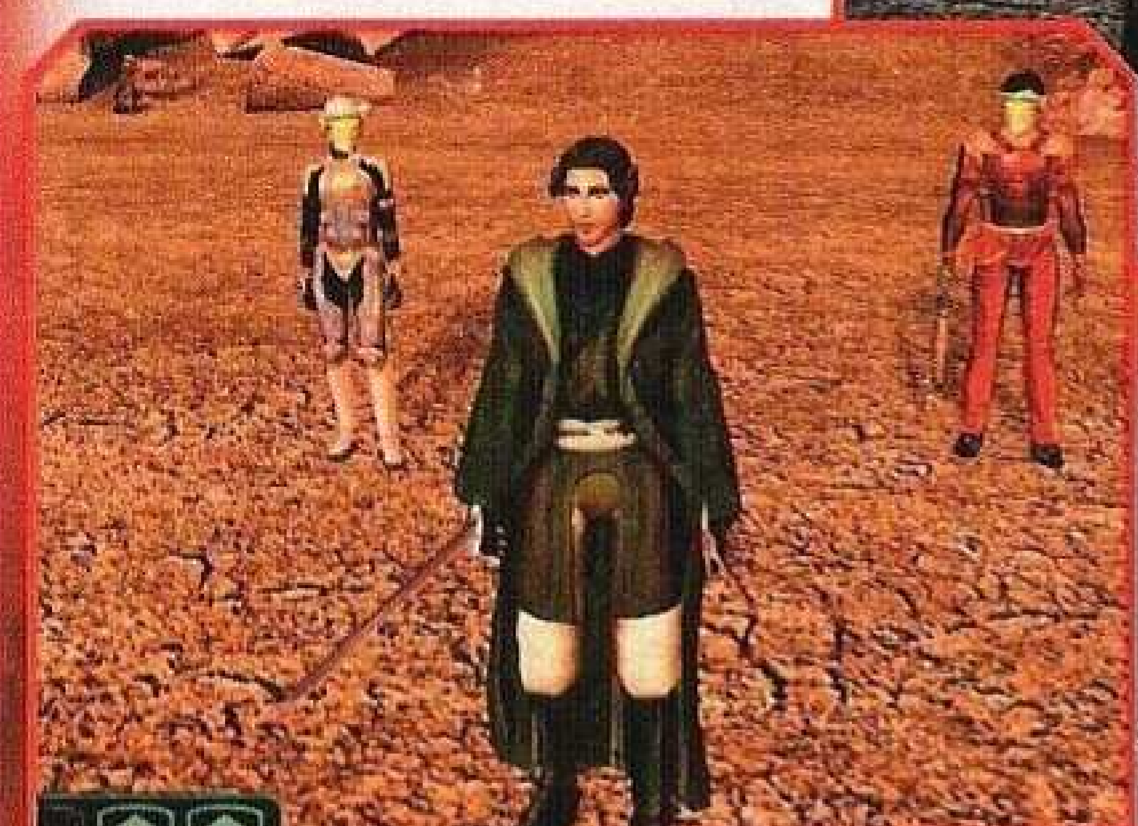
Jeśli grałeś w „jedynkę", od razu zauważysz, że zaniki pamięci stały się ulubionym tematem scenarzystów serii KotOR. W ogóle cały początek KotOR2 trochę za bardzo przypomina wydarzenia znane z pierwowzoru. Zasadnicze różnice zaczynają być dostrzegalne dopiero w miarę jak akcja nabiera tempa. Nie nabiera go zastraszająco szybko. Metodycznie, krok po kroku gra prowadzi cię ku odkrywaniu kolejnych tajemnic, jakie kryje przed tobą własna pamięć.

Już na samym początku rozgrywki, w chwilę po opuszczeniu Bakty, zostajesz wciągnięty w intrygę uknutą przez siły, chwilowo pragnące pozostać anonimowymi. Część z nich reprezentują osoby znane ci z „jedynki", część to pasażerowie/załoga Hebanowego Jastrzębia, część to postacie nowe i obce. Prawie wszystkie łączy ciekawa, głęboko zakorzeniona i do tego momentami całkiem zaskakująca przeszłość. Poprawia to wiarygodność otaczającego świata oraz pozwala szybciej zaangażować się w odgrywaną rolę.

Temu samemu służy zupełnie pionierski system wpływania swoim zachowaniem oraz wypowiedziami na więzi łączące cię z towarzyszami przygody. Wspieranie oraz okazywanie zrozumienia zwykle umocni zażyłość waszych stosunków. Z kolei im bardziej krytycznie odnosisz się do postawy swoich kompanów, tym trudniej będzie ci w przyszłości nakłonić ich do wyjawienia interesujących kwestii (niby trywialna dyskusja potrafi szybko zejść na śliskie tematy). Więzy mogą nawet pogorszyć się tak, że towarzysze nie zechcą utrzymywać z tobą dalszego kontaktu. Jeżeli często nie panujesz nad językiem lub działasz pochopnie, szybko ograniczysz sobie pole manewru.

W zaistniałej sytuacji pojawia się spora niekonsekwencja ze strony twórców gry. Z jednej strony masz na pokładzie gościa, który totalnie przestał ci ufać. Ilekroć będziesz chciał z takim pogadać, wyśle cię na drzewo. Z drugiej jest on wciąż gotów nadstawiać za ciebie karku. Ale jest również bardziej podatny na podszepty knujących przeciwko tobie pozostałych zalo-





Ta planeta była kiedyś zamieszkała przez Sithów. Galaktyczna wojna domowa nie oszczędziła żadnej ze stron

Tekst do gościa w dziwnej masce: Jak nietrudno wyszerlokować, Darth Nihilus reprezentuje mroczne siły Sithów. Z czasem wasze miecze świetlne będą musiały się skrzyżować

Używanie mocy



Na tłumy przeciwników najlepiej działają moce obszarowe. W tym przypadku „pole śmierci" powoduje odzyskanie straconego życia, jednocześnie zadając wszystkim obrażenia



Drużyna złożona z trójki podążającej drogą Mocy i wyposażona w miecze świetlne to prawdziwa maszyna śmierci. Miecze wyciągają tylko na pokaz



A nie mówiłem? W zasadzie wrogowie padają bez potrzeby zadawania ciosów. Dwie-trzy „obszarówki" i wszyscy udają się do krainy przodków



Pamiętasz „spawareczkę" imperatora z „Powrotu Jedi"? Teraz sam będziesz mógł stestować jej skuteczność

gantów. Niestety nie da się go odprawić, mimo iż potencjalnie stanowi źródło zagrożenia dla powodzenia kolejnych misji. Dziwny układ, ale co zrobić?

SABOTAŻ, LENISTWO, BRAK CZASU CZY NIEDOPATRZENIE?

Sequel, podobnie jak KotOR, boryka się z kilkoma poważnymi kłopotami technicznymi. Po części można to zrzucić na karb braku doświadczenia nowej ekipy koderów zajmującej się przygotowaniem gry. Na pewno nie znają kodu źródłowego równie dobrze jak jego twórcy. **Jednak od momentu wydania „jedynki" upłynęły prawie dwa lata, a te same błędy powtarzają się w obydwu częściach.**

Problemy instalacyjne nie będą jedynymi, z jakimi przyjdzie ci się zmierzyć. Nawet zabójczy Sithowie nie zdążą stanąć ci na drodze, jeśli okaże się, że twój komp należy do pechowych maszyn spaczonych dotknięciem Ciemnej Strony Mocy. Trudno podać wszystkie możliwe objawy, gdyż każdy pecet reaguje inaczej na błędy zawarte w kodzie źródłowym gry. Na jednych co pewien czas zaliczać będziesz wyskok do Windy. Tak było u mnie. Zalecana kuracja, ograniczająca prawdopodobieństwo wystąpienia błędu: jak najrzadsze korzystanie ze skrótów klawiszowych za wyjątkiem spacji i ESC. Na innych sprzętach zapisane gry mogą ulec uszkodzeniu. Warto więc regularnie, najlepiej w różnych slotach, dokonywać zapisu stanu gry. Wspomniane kłopoty mogą się zdarzać w ciągu całej zabawy, dlatego warto być czujnym. Tradycyjnie nie zaszkodzi też odrobina cierpliwości w oczekiwaniu na patcha. W sytuacjach bardziej awaryjnych nie zaszkodzi użyć...

... NIEZAWODNEGO MIECZA ŚWIETLNEGO

Na pewno nie poprawi to stabilności gry, ale nie takie są jego zadania. Podstawowa broń nie tylko każdego rozsądnego Jedi lecz także większości groźnych Sithów. Trudno negować potęgę miecza świetlnego. Obok niektórych Mocy jest najpotężniejszym orężem w walce o lepsze jutro. W porównaniu z „jedynką" znacznie poszerzono możliwości jego rozbudowy. Teraz obok kryształów mocy arsenał uzupełniają: rękojeść ostrza, emiter promienia oraz szkła rozpraszające/skupiające. Oczywiście występujące w wielu konfiguracjach. W sumie bagatela – kilka milionów kombinacji. Na szczęście nie jest trudno odróżnić dobre od złych, a gra nie została dopracowana na tyle szczegółowo, żeby miało to aż tak duże znaczenie. Inaczej pierwsze kilka tygodni trzeba by było spędzić analizując najbardziej optymalne zestawienia, oczywiście wcześniej przygotowawszy model w Excelu.

Na tym nie koniec. **By dalej urozmaicić zabawę, wprowadzono formy walki mieczami świetlnymi.** Każdy Jedi z czasem rozwinie style posługiwania się nimi. W zależności od wybranej na początku gry klasy postaci będziesz się ich uczył w różnej kolejności. Przykładowo, jeden styl może sprawdzać się lepiej w walce z dużą liczbą przeciwników, drugi świetnie nadaje się do odbijania promieni z blasterów kosztem gorszego radzenia sobie z licznymi oponentami. Trzeci przyspiesza tempo regeneracji punktów mocy w trakcie bitwy (normalnie podczas pojedynków punkty mocy powracają potwornie wolno). Stylów jest 11, ale postać potrafi opanować tylko siedem z nich. Niestety na dłuższą metę nie zauważyłem, żeby formy walki miały faktyczny wpływ na końcowy wynik potyczek i stanowiły o życiu bądź śmierci bohatera.

Kolejna innowacja to system dekonstruowania zwykłych przedmiotów typu zbroje, miny, granaty czy bronie. Z ich rozbiórki uzyskuje się komponenty bądź chemikalia, które można potem wykorzystać w procesie budowy potrzebniejszych gadżetów albo upgrade'ów do przedmiotów. Więcej na ten temat znajdziesz w polskiej instrukcji załączonej do gry.

BEZ REWELACJI?

Trzeba uczciwie napisać, że w KotOR2 przesadą byłoby nazywanie Sztucznej Inteligencji wybitną. Na najwyższym poziomie trudności dobrze skompletowana drużyna, przybrana w odpowiedni sprzęt, sieje śmierć i pożogę w szeregach przeciwników. Nawet kluczowi szefowie rzadko kiedy stawiają poważny opór (ale kilku asów potrafi spuścić

Mandalorianie od dziecka trenowani w sztuce wojny są uznawani za najgroźniejszych wojowników w galaktyce. Oczywiście zaraz po Sithach i Jedi

Piękna Atris, jedna z niewielu ocalałych Jedi, chyba coś do ciebie czuję...



Pewne rzeczy w ogóle nie uległy zmianie. Do nich zalicza się m.in. galaktyczna mapa obszarów, po których przyjdzie ci podróżować

Tekst: „Karaś"

porządne lanie). Jest to dla mnie jeden z głównych powodów, dla którego najprawdopodobniej po raz drugi nie zasiądę do sequela. W zupełności wystarczy mi pierwsze 50 godzin w środowisku półgłówków. Nawet lekko przestarzała grafika przeszkadza mniej niż bandy bezsensownie rzucających się pod ostrze miecza idiotów.


Centralna kajuta twojego statku kosmicznego widziana okiem kamery bezpieczeństwa

Skoro o wyglądzie mowa. Ten sam silnik graficzny i prawie ten sam interfejs co w pierwowzorze. Ewidentnie latka lecą. Tak jak interfejs ze względu na swoją wysoką funkcjonalność jest jeszcze do zaakceptowania, tak już silnik troszeczkę zalatuje naftaliną. **Oprócz dodania całkiem fajnie prezentujących się efektów pogodowych (śnieg, deszcz), kilku nowych lokalizacji i przeróbek starych miejsc, trudno dostrzec zmiany na lepsze.** Otoczenie jest zbyt bezosobowe oraz nadmiernie spokojne. Chociażby ulice gigantycznej metropolii na planecie Nar Shaddaa – mimo deklarowanego przeludnienia świecą pustkami. Zdarzają się problemy z uporczywie rozmywającym się obrazem. Przez kilka chwil efekt jest całkiem ciekawy, ale po kilkunastu minutach zaczyna być denerwujący. Przerywniki filmowe wyglądają jakby zostały przerżnięte prosto z Xboxa. Ale ogólnie jest do zniesienia. W końcu KotOR2 to gwiazda w swoim gatunku, a gwiazdom wiele można wybaczyć. Zwłaszcza gdy otacza je porządna muzyka, umiejętnie stopniująca napięcie. Charakterystyczny świst mieczy świetlnych, klekocące metaliczne uderzenia kling, szelest padającego deszczu, kapitalnie podkładani bohaterowie oraz inne napotykane postacie. Moją ulubioną jest droid, pseudo-tłumacz, z niespotykanie zabawnym modułem poczucia humoru (coś na kształt droida-asasyna z „jedynki" – będziesz wiedział, o kim mowa, gdy tylko wypowie pierwszych kilka zdań).

SMRÓD ROZKŁADU CZY POWIEW PRZYSZŁOŚCI?

Mimo licznych, czasami nawet śmiertelnie poważnych mankamentów, takich jak niski poziom SI, uciążliwe bugi czy przechodzony silnik graficzny, będę obstawał za wotum zaufania dla KotOR2. W przypadku gry role-playing podstawą wydaje się być przede wszystkim solidny scenariusz, wciągający jak bagienny muł, oraz atmosfera lepka jak pajęcza sieć. Wszystko to wzbogacone o nową, ciekawszą niż w „jedynce", mechanikę gry. Koniec z podziałami na czarne i białe. Królują klimaty nieodgadnionej szarości, a występujące postacie grane są z wirtuozerią godną kinowego ekranu (vide Kreia czy Visas). Polecam! Zwłaszcza wiernym fanom „Gwiezdnych Wojen".

Klimat rodem z „Imperium Kontratakuje"

W miarę rozwoju akcji staniesz przed licznymi dylematami ważnymi dla przebiegu rozgrywki. Decyzja, jaką podejmiesz przy ich rozwiązywaniu, za każdym razem będzie miała bezpośredni wpływ na dalsze losy wszystkich bohaterów. To, czyje stanowisko wesprzesz lub jak rozwiążesz daną kwestię, nieodwracalnie zablokuje albo otworzy pewne przyszłe wydarzenia. Tutaj nikt nie da się wodzić za nos w nieskończoność. Pomagając jednej frakcji robisz sobie wrogów w innej. Np. wspierając grupę ekologów, wspomagasz działania mające na celu odbudowę fauny i flory na zniszczonej bombardowaniami planecie Telos. Wszelako w ten sposób zrażasz do siebie przedstawicieli ogromnej, wpływowej korporacji chcącej zatrudnić cię dokładnie w tym samym celu, lecz z zupełnie innych pobudek. Głębszego znaczenia zaczynają nabierać motywy, którymi się kierujesz. W zależności od tego, twój charakter będzie zbaczał w stronę Jasnej lub Ciemnej Strony Mocy. Nagle możesz być złą osobą robiącą dobre rzeczy ze złych powodów bądź odwrotnie – dobrą osobą robiącą złe rzeczy z filantropijnych pobudek. To także ma wpływ na rozwój wypadków. Wkręcanie na makse? Wręcz przeciwnie – właśnie taka jest rzeczywistość KotOR2.

RPG

KOTOR 2 — **5**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:**
Procesor 1.0 GHz, 256 MB RAM, 1.5 GB wolnego miejsca na HDD

⌘ **Lucas Arts / LEM**
⌘ www.kotor2.com

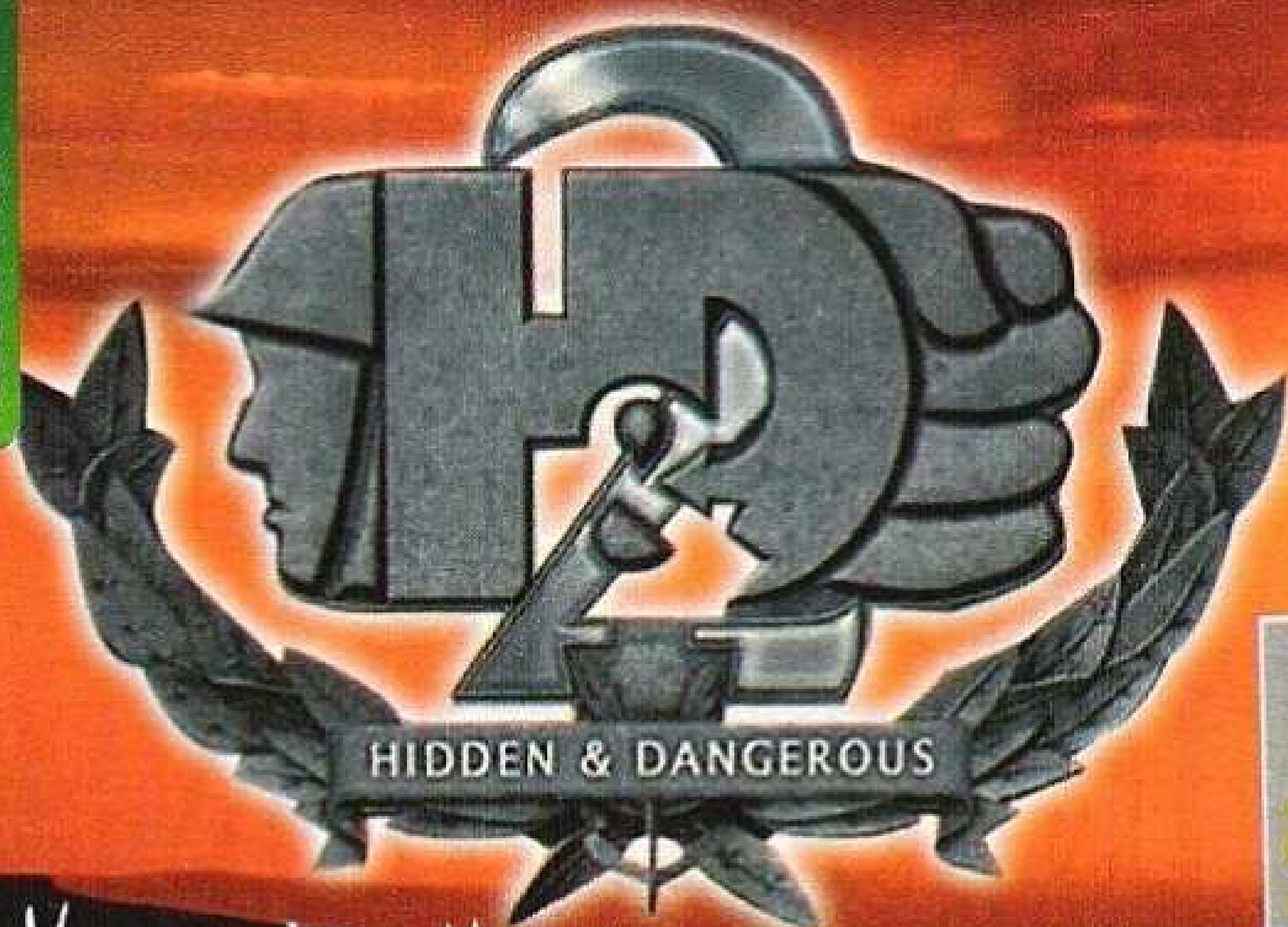
cena 169.00

\+ Fabuła wciągająca jak bagienny muł, dobre aktorstwo i muzyka

– Sporo błędów w kodzie, fatalne SI, silnik graficzny

grafika 4+
dźwięk 5+
frajda 5+

Nawet Darth Vaderowi zmiękłby miecz świetlny, gdyby zagrał w KotOR2. **Jest dobrze!**



Nowa porcja zadań do wymagającej gry o komandosach

Kooperacja na mocy paktu

Jeśli jeszcze nie wiesz albo ostatnie pół roku spędziłeś ukryty pod kamieniem, tryb kooperacji jest coraz częściej implementowany do gier na PC. Jest to informacja istotna o tyle, że do tej pory możliwość wspólnego przechodzenia fabularnej części gry zdawała się być zarezerwowana dla konsol – że wspomnę tu jedynie leciwego CONTRA na systemie SNES. Kilkoro graczy przeciwko niezliczonym armiom komputera to nie tylko większa siła ognia, ale także większa frajda – kumpel pracuje wytrychem nad zamkiem drzwi, ty go osłaniasz, a koleżanka z klatki obok czai się na dachu z karabinem snajperskim... Jeśli spodobał ci się SABRE SQADRON w formie współpracy, poczekaj na SPLINTER CELL: CHAOS THEORY – cała gra jest projektowana pod tym właśnie kątem.

Szeregowy Robert Jenkins wpadł właśnie na Heinza Mauera. Wynik starcia: Niemcy : Anglia – dwa do zera

Przy spotkaniu z wrogiem najlepiej zachować zimną krew i... nie pojawiać się na linii strzału ukrytych w krzakach kolegów

Człowiek przeciwko maszynie. Właśnie dokonaliśmy anihilacji niemieckiego czołgu

Z HIDDEN & DANGEROUS 2 łączy mnie dość szczególna więź. Jest to bowiem gra, do której zbierałem się długimi miesiącami. Chociaż słyszałem o niej dużo dobrego, jakoś nigdy nie zdecydowałem się zabrać jej ze sklepowej półki i uiścić w kasie niezbędną należność. I pewnie całkowicie bym o niej zapomniał, gdyby nie niedawna premiera SABRE SQUADRON (polski tytuł brzmi DRUŻYNA „SZABLA", ale nie będziemy go używali).

Oficjalny dodatek do HIDDEN & DANGEROUS 2 to przede wszystkim nowa kampania dla samotnego gracza oraz osiem nowych mapek do gry w Sieci – razem około 20 nowych poziomów. Czescy programiści z Illusion Softworks nie zapomnieli też o rozbudowaniu i wzbogaceniu rozgrywki o kilka nowych pistoletów, karabinów i strzelb oraz szereg nowych pojazdów. Ponadto SABRE SQADRON instaluje wszelkie niezbędne patche, aktualizacje i poprawki, jakie pojawiły się od momentu premiery HIDDEN & DANGEROUS 2. Trzeba przyznać, że to całkiem sporo jak na grę w cenie „budżetowej".

No dobrze. Co innego wymienić elementy składowe programu, a co innego – przekazać czytelnikowi, na ile sprawnie ze sobą współpracują. Zacznijmy od elementu kampanii. Składa się na nią dziesięć misji, podczas których będziesz miał okazję zaliczyć chyba wszystkie atrakcje II wojny światowej. Czeka cię infiltracja niemieckiej stoczni, liczne misje ratownicze, przeróżne zadania sabotażowe, a także przynajmniej kilka przypadków regularnych strzelanin z udziałem kilkunastu uzbrojonych po zęby mężczyzn. Nie da się ukryć, że wszystko to już gdzieś kiedyś pokazano – słowem, nic oryginalnego. A jednak, wykonywanie kolejnych zadań daje dużo satysfakcji – zwłaszcza że rozległe mapy są po prostu stworzone do tego, aby wypróbowywać na nich przeróżne taktyki.

Istota rozgrywki pozostała niezmnieniona. Jak w przypadku każdego rozszerzenia, jest nieco trudniej, ale to poniekąd naturalna kolej rzeczy. Jest jednak jedna sprawa, która nie daje mi spokoju. Oryginalny HIDDEN & DANGEROUS 2 – jakkolwiek chwalony za realizm i intensywność rozgrywki – zebrał też straszne baty za niezliczoną wręcz liczbę błędów i niedoróbek. Szczególnie krytykowana była sojusznicza Sztuczna Inteligencja – żołnierze blokowali sobie nawzajem przejścia, nie potrafili samodzielnie ukryć się przed wrażym ogniem i generalnie rzecz biorąc, zachowywali się niczym dzieci specjalnej troski podczas majówki.

I chociaż SABRE SQADRON dzieli od podstawowej gry wiele miesięcy programistycznych prac, te wszystkie błędy pojawiają się także i tutaj. Nie raz i nie dwa niekompetencja sojuszników zmusi cię do przechodzenia tej samej misji po raz kolejny i kolejny. A jak frustrujący są głupawi kompani w połączeniu z niemożnością zapisu stanu gry podczas misji, wie każdy gracz.

Z drugiej strony patrząc, jeżeli Sztuczna Inteligencja nie przeszkadzała ci bawić się w oryginalną grę, to i tutaj nie będziesz miał na co narzekać. SABRE SQADRON może być bardzo, ale to bardzo satysfakcjonujący. Design poziomów, zaplanowanie kolejnych obiektów, rozmieszczenie budynków – wszystko to stoi na najwyższym możliwym poziomie. Chociaż szata graficzna programu ma już niemały staż, nowa wersja HIDDEN & DANGEROUS 2 trzyma się całkiem nieźle. Wiadomo – tu i ówdzie widać już zmarszczki, ale o uczuciu ohydy nie może być mowy. Czas dzielący obie części gry nie wpłynął natomiast na warstwę audio – chociaż w tej kwestii ludzie z Ilussion Softworks nie kiwnęli nawet palcem, dźwięk wciąż stanowi najmocniejszą stronę gry. Warstwa audio jest w zasadzie wzorcowa. Pewne zastrzeżenia mam do jakości lokalizacji i pewnej „sztywności" polskich lektorów, ale to już raczej kwestia gustu.

Gdybyśmy teraz zakończyli, SABRE SQADRON otrzymałby mocną trójkę. Nie powiedzieliśmy jednak o jednej ważnej kwestii. Dodatek do HIDDEN & DANGEROUS 2 umożliwia przechodzenie misji kampanii w trybie kooperacji. Nieważne, czy grasz przez Internet czy też po sieci lokalnej – możesz wykonywać kolejne zadania wraz z ekipą mniej lub bardziej znajomych osób. I nagle, gdy nie musisz już zajmować się trzema podwładnymi i co chwila wkurzać się na debilną Sztuczną Inteligencję, gra nabiera skrzydeł. Robi się ekstra. Nic, tylko podłączyć się do zabawy – zwłaszcza że rodzimych serwerów nie brakuje.

FPP

Hidden&Dangerous 2: Sabre Sqadron

4+

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.0 GHz, 128 MB RAM, 2.0 GB wolnego miejsca na HDD

⌘ Illusion Softworks / Gathering Of Developers

⌘ www.hidden-and-dangerous.com

cena 59.00

\+ Realistyczna rozgrywka, rewelacyjny tryb co-operative

– Liczne błędy Sztucznej Inteligencji, mało przyjazny system narracji

grafika 4-

dźwięk 5

frajda 4

Gorąco polecam SABRE SQADRON wszystkim, których nie zraziły błędy i niedoróbki oryginalnej gry

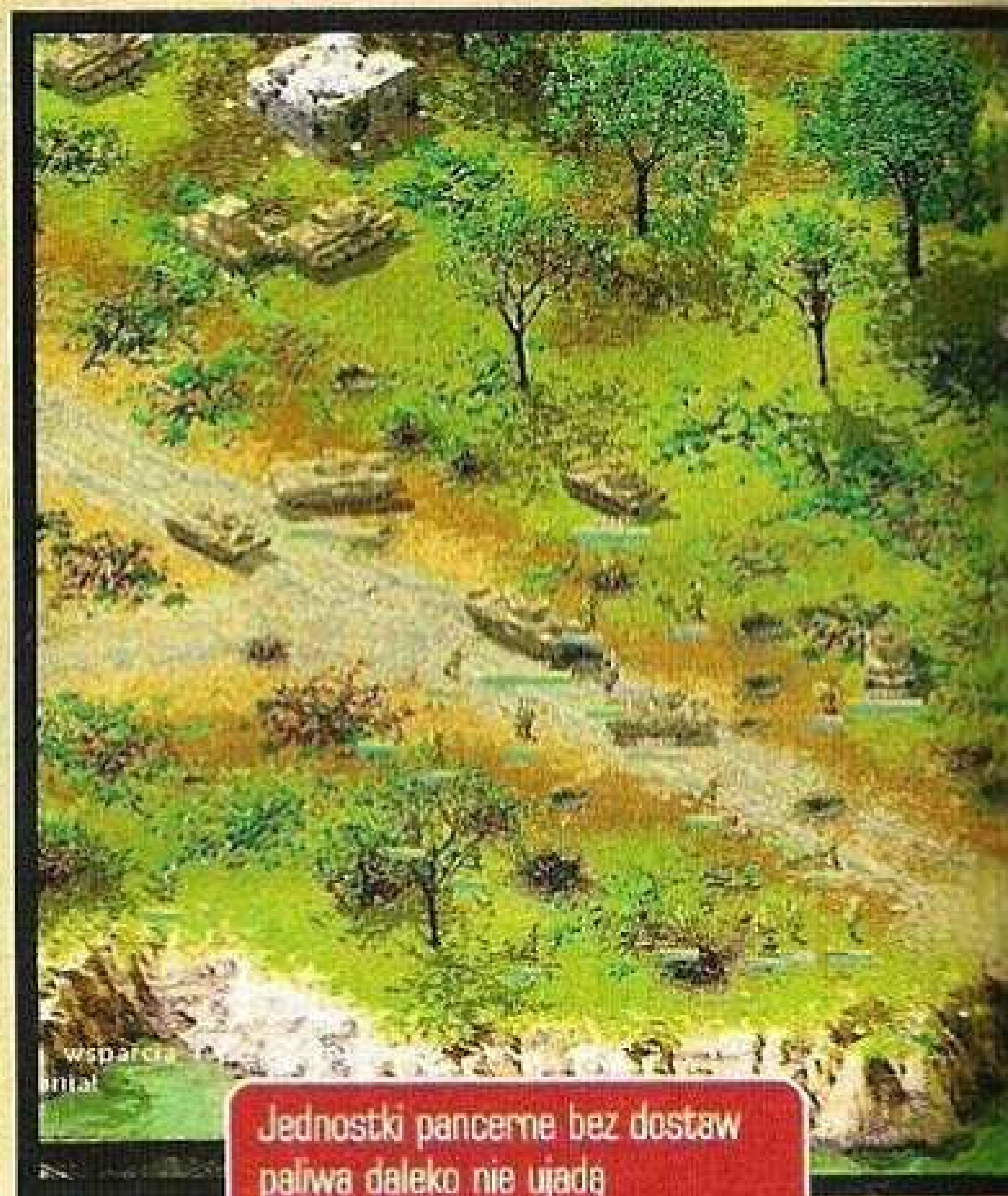
tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

SUDDEN STRIKE
WOJNA O ZASOBY





Dużo nas, dużo nas, do pieczenia wroga



Jednostki pancerne bez dostaw paliwa daleko nie ujadą

Wojenny chaos

W WOJNIE O ZASOBY dzieje się naprawdę dużo rzeczy, a jednostek na mapie jest bez liku. Powodować to może u gracza nieliche problemy z ogarnięciem całego tego galimatiasu. Ci, którzy grali wcześniej w SSII, na pewno wielce skorzystają ze znajomości skrótów klawiszowych odpowiedzialnych za rozkazy dla wybranych jednostek. Problem jednak tkwi w operowaniu heterogenicznymi grupami jednostek – ciężko się połapać, kogo się tam przypięło i dopiero klikanie na pojedyncze postaci lub pojazdy daje odpowiedź. Autorzy gry przed wydaniem części trzeciej powinni popracować nad bardziej przyjaznym interfejsem tak, aby życie wirtualnego dowódcy stało się choć odrobinę wygodniejsze.

SUDDEN STRIKE to tytuł, który u miłośników wojennych strategii ma pewną renomę, choć jego druga część (wydana w roku 2002) nie dała już takiego powiewu świeżości. Moim zdaniem wynikało to głównie z powodu nieco przestarzałego silnika graficznego, którego niedoskonałości są już aż nadto wyraźnie widoczne w dodatku WOJNA O ZASOBY. **Minęły bowiem dwa lata od premiery SS II, a grafika nadal jest gdzieś z epoki RED ALERT, może trochę lepsza, a to obecnie co najmniej archaizm.** Rzut izometryczny bez możliwości zoomu lub obracania kamery komplikuje sterowanie i wykrywanie jednostek, a że nic nie zrobiono z nieprzyjaznym dla gracza interfejsem, to dla wielu gra w WOJNĘ O ZASOBY może stać się doświadczeniem frustrującym.

Zgodnie z tym, co sugeruje tytuł, w rozszerzeniu do SSII (na szczęście nie potrzebuje ono podstawki) koncentrować się będziesz na zdobywaniu zasobów, głównie ropy naftowej, dla swoich walecznych armii. Gra oferuje cztery odrębne kampanie. W dwóch z nich prowadzisz wojska niemieckie. Pierwsza dotyczy początków wojny ze Związkiem Sowieckim: w roku 1941 Druga

Bitwy o beczkę z ropą to o jeden dodatek do gry za daleko

Grupa Pancerna Guderiana atakuje Kijów od strony północno-wschodniej, równocześnie szykując poważną ofensywę. Druga z nazistowskich kampanii rozgrywa się już pod koniec wojny, w roku 1945, w pobliżu rzeki Saary. Siódma Armia Niemiecka stara się tutaj obronić swoje pozycje przed zmasowanym atakiem Jankesów. Dodatkowym zadaniem jest ewakuacja obiektów przemysłowych. Kampania amerykańska to dokładnie ten sam czas i ten sam rejon – tutaj zatem będziesz przy pomocy jednostek Trzeciej Armii Amerykańskiej próbował zmusić faszystowskie oddziały do cofnięcia się, a także okrążyć niektóre z nich. Najtrudniejsza jest kampania brytyjska, rozgrywana w roku 1944 w okolicach francuskiego miasta Caen. Czeka tu ciebie ciężka bitwa pancerna oraz odcięcie odwrotu pokonanym jednostkom niemieckim. Poza kampaniami jest jeszcze dziesięć mapek skirmish, gdzie można kontrolować armie japońskie (szkoda, że nie ma dla nich oddzielnej kampanii).

Nowinek, jeśli chodzi o taktyczną stronę gry, jest kilka. Po pierwsze, **gracz ma się poczuć, jak mały trybik w wielkiej machinie wojennej.** Oznacza to, że nie wszystkie wydarzenia i potyczki na mapie będą zależały od twoich ruchów. Na terenie bitwy poruszać się będą jednostki sprzymierzone, które podejmują własne decyzje, tocząc walkę z wrogiem pòza kontrolą gracza. Druga kwestia, na którą na pewno zwrócą uwagę fani serii, to ograniczenie pola widzenia jednostek. I tak na przykład czołgi będą „widziały" oczami kierowcy (a więc na wprost) oraz dzięki dowódcy, który patrzy w kierunku, w który skierowana jest wieżyczka. Z kolei z działami i haubicami jest tak, że „widzą" tylko na wprost. Rzecz oczywista – daje to nowe możliwości piechocie, bowiem zajście czołgu od tyłu może oznaczać wykończenie go bez narażenia życia. W WOJNIE O ZASOBY ważne jest też zajmowanie budynków przez żołnierzy, a co jeszcze istotniejsze – odbudowywanie budynków konstrukcyjnych. Pamiętaj też, że jeśli ten odrestaurowany obiekt produkcyjny ma dostarczać nowych jednostek zbrojnych, to musisz spełnić kilka wymogów (żadnych jednostek wroga, za to kilka twoich własnych w pobliżu budowli).



Ponieważ tematem głównym jest zdobywanie zasobów, duży nacisk kładzie się na dostęp do paliwa. Jednostki pancerne o pustym zbiorniku są zupełnie nieprzydatne, więc wzrasta znaczenie cystern z paliwem. Zdobywają one zasoby wprost z beczek, rafinerii lub ciężarówek z paliwem. Trzeba pamiętać o tym, że te materiały są łatwopalne, więc nie wolno dopuścić do wymiany ognia w pobliżu swoich złóż. Ostatni istotny element wyróżniający WOJNĘ O ZASOBY od poprzednich wydań SUDDEN STRIKE to duży nacisk na zwiad – pchanie się na oślep na terytorium wroga to najprostsza droga do klęski, tym bardziej, że przeciwnicy zdają się mieć o wiele lepszy zasięg wzroku.

I to już w zasadzie wszystko, co można powiedzieć ciekawego o dodatku do SSII. Nic wielce odkrywczego tu nie znajdziesz. Zakładać można, że to taka „zapchajdziura" wydana w oczekiwaniu na zupełnie odmienioną SUDDEN STRIKE III, na którą jeszcze przyjdzie nam trochę poczekać.

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski



Ktoś nam się tu nieźle zrzucił ;-)

Strategia

Sudden Strike II: Wojna o zasoby

3+

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 2333 MHz, 128 MB RAM, 300MB wolnego miejsca na HDD

cena 69.90

⌘ **CDV / Cenega**

⌘ http://www.suddenstrike2.de/

\+ realizm potyczek, dużo jednostek na ekranie

– przestarzały silnik graficzny, nieprzyjazny interfejs, odtwórczość

grafika 3

dźwięk 3+

frajda 3+

„Wojna o zasoby" może wskrzesić na nowo ogień miłości do SSII, ale tylko gdy w pobliżu wybuchnie beczka z paliwem. Poza tym, bliżej temu dodatkowi do niewypału.

AUGUSTUS
W SŁUŻBIE CEZARA

Trudno uwierzyć, by czasy rzymskie były aż takie nudne




Gdy na horyzoncie pojawia się grupa przeciwników, lepiej unikać bezpośredniej walki

Po kilku dniach, w trakcie których potwornie męczyłem się z AUGUSTUS: W SŁUŻBIE CEZARA, zrozumiałem, że nie warto do nieznanych gier podchodzić z przesadnym entuzjazmem. A było to tak: połączenie gry z gatunku „action-stealth", czyli jednego z moich ulubionych, z klimatem cesarstwa rzymskiego wydało mi się pysznym pomysłem. Pierwszy znak, że nie powinienem się specjalnie podniecać, to brak jakichkolwiek informacji na temat gry w zachodnich serwisach tematycznych. Zbiorowe zaćmienie, pomyślisz? Niekoniecznie, raczej zignorowanie produktu, na który szkoda cennego czasu gracza.

Autorzy wybrali ciekawy okres z historii Rzymu. Oto mamy rok 44 p.n.e., właśnie zamordowano Juliusza Cezara, a o schedę po nim walczy Oktawian August i Marek Antoniusz – ten pierwszy zgodnie z testamentem Cezara jest jego prawowitym następcą, ten drugi posiada silne poparcie Senatu. Twoją rolą w tym całym zamieszaniu jest obrona interesów Oktawiana – wcielasz się w jego gwardzistę imieniem Tytus Gladius.

Tyle o fabule. Co z akcją? Na pierwszy rzut oka nie bardzo jest się czego czepiać. Gra zasadniczo trzyma się kanonu gatunku. Swoje poczynania obserwujesz z perspektywy trzeciej osoby, odrobinę z góry i zza pleców głównego bohatera. **Twoje zadania polegają na wypełnieniu szeregu tajnych misji, które mają na celu wykrycie knowań, a czasem także eliminację wrogów Oktawiana.** Niejako przy okazji służyć też będziesz swojemu narodowi, między innymi ratując piękne niewiasty i innych obywateli Rzymu z rąk rzezimieszków i rebeliantów.

Podstawową czynnością w czasie zabawy jest unikanie bezpośredniego kontaktu z wrogami. Innymi słowy, zmuszony jesteś do skradania się, odwracania uwagi przeciwników i cichego przemykania za ich plecami. Niczym w serii THIEF, musisz bacznie zwracać uwagę na miernik światła. Jeśli zbyt długo pozostaniesz na jasno oświetlonym terenie, bądź pewien, że szybko zostaniesz zmuszony do konfrontacji zbrojnej. A przy dwóch-trzech przeciwnikach jednocześnie jest to już poważne zagrożenie życia. Tak więc trzeba dreptać ciemnymi zaułkami i uważnie obserwować drogę, po jakiej poruszają się wrogowie.

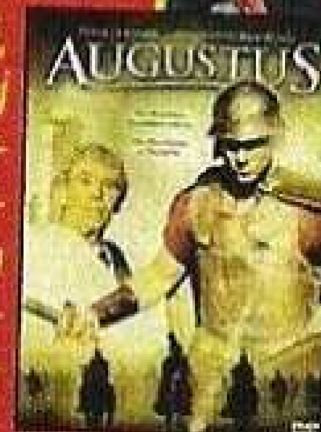
Jeśli strażnika ominąć się nie da, wtedy masz dwie możliwości: huknąć go w łeb i ogłuszyć rękojeścią sztyletu lub odwrócić jego uwagę. Do tego drugiego celu służą monety, które możesz rzucać w wybranym kierunku. Nawiasem mówiąc, twoja postać jest chyba całkiem zamożna, bo szasta grosiwem na prawo i lewo, gdy tylko zachodzi taka potrzeba.

Gdy wróg cię zauważy, trzeba dobyć oręża. Sztyletem za dużo nie zwojujesz – proponowałbym skupić się na użyciu miecza o nazwie Gladius. Tym bardziej, że poza atakiem służy on jeszcze do parowania ciosów. W dalszych etapach dojdzie broń ciskana – pilum – oraz topór. W starciu jeden na jeden jest dość łatwo. Odpowiednie kombinacje mieczem typu „blokcios" to recepta na sukces. Jednak walka z grupą przeciwników stanowi już poważny problem. Przede wszystkim, nie możesz dać się okrążyć. I zapamiętaj sobie jedną rzecz: zawsze lepiej ominąć wroga niż machać mu mieczem przed nosem.

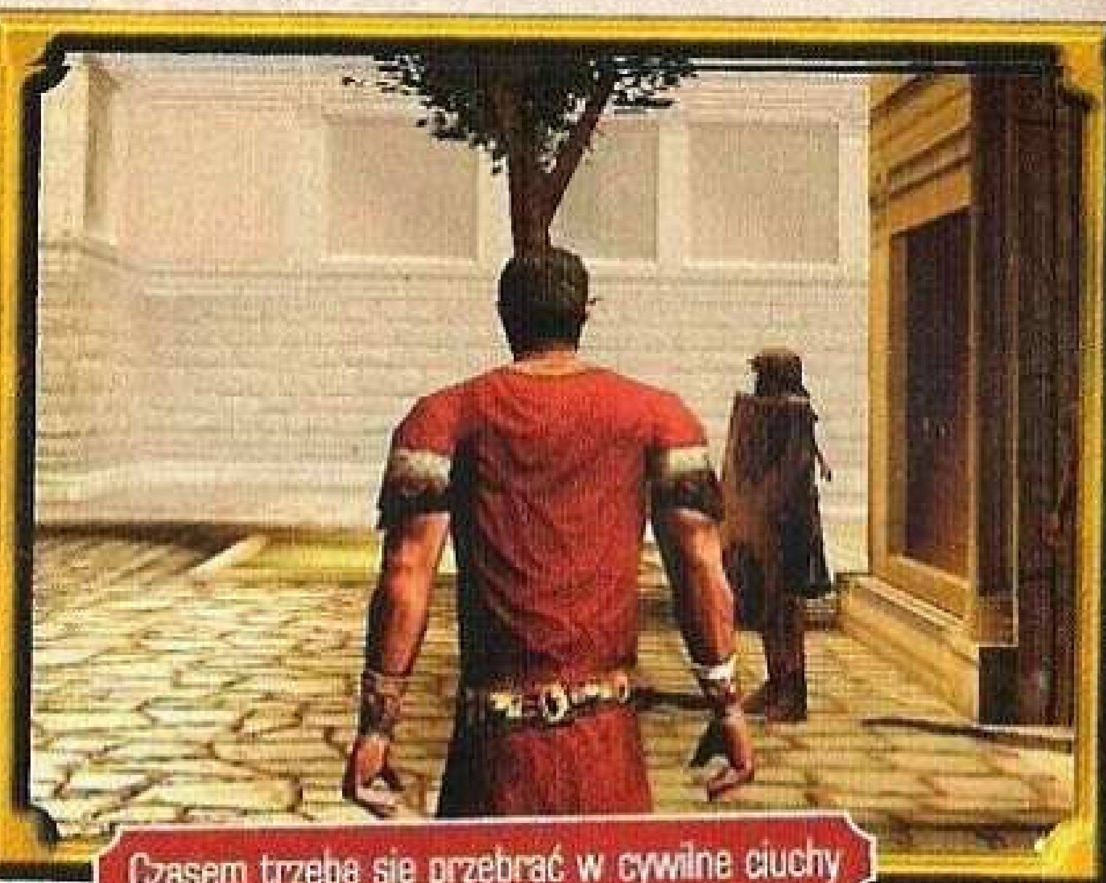
I tak sobie będziesz pomykał z miejsca na miejsce. **Gdzieś po dwóch-trzech godzinach ukradkiem ziewniesz w rękaw, a po kolejnych dwóch pewnie dasz sobie spokój.** Bo tu ani wyzwania dla intelektu nie ma, ani fabuła nie wciąga. Gry nie ratuje oprawa graficzna, która jest tylko przyzwoita. Polski dystrybutor, CD Projekt, zadał sobie trud pełnego spolszczenia gry i wykonał to dobrze. Tyle że nie mógł zmienić sekwencji dialogowych. W efekcie tylko czekać, aż wykończysz niewinnego obywatela Rzymu, zawodzącego po raz piętnasty: „Czemu nikt nam nie pomoże?". Pomóż mu zatem... przestać tak jęczeć. A potem pomóż sam sobie i nie katuj się dłużej tym marnym dziełkiem.

Gra – dodatek do filmu...

Gra AUGUSTUS: W SŁUŻBIE CEZARA oparta jest na miniserialu telewizyjnym z Peterem O'Toolem w roli tytułowej. Serial ten w zeszłym roku pojawił się na rynku (ale nie w Polsce). Przedstawia historię współpracy Oktawiana z Juliuszem Cezarem, adopcji, śmierci Juliusza, a także zemsty dokonanej przez Oktawiana i Marka Antoniusza na zabójcach Cezara. Na koniec jest jeszcze walka między pozostałymi przy życiu członkami drugiego rzymskiego triumwiratu – Oktawian nie potrafił dzielić władzy z Antoniuszem. Za dużo wydarzeń? Takie to były czasy.




Postacie, jak widać, najpiękniejsze nie są


Czasem trzeba się przebrać w cywilne ciuchy

Zręcznościowa

Augustus: W służbie Cezara

2+

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 800 MB wolnego miejsca na HDD

⌘ **Atari / CD Projekt**
⌘ www.collision-studios.com

cena 59.90

\+ Interesujący temat

– Nudy podczas misji, zero oryginalności, brak polotu

grafika 4+
dźwięk 3+
frajda 1+

AUGUSTUS sprawia wrażenie gry, którą stworzono na doczepkę do filmu, a twórcom nie bardzo się chciało do niej przyłożyć. **Szkoda czasu**

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

SWAT 4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS

Efektowne akcje amerykańskich gliniarzy w mrocznym klimacie filmu „Siedem". Paluszki lizać!



Panowie, z której strony wchodzimy – frontem czy od tyłu?

Mocne nerwy



...potrzebne są, jeśli chce się pracować w policyjnych oddziałach specjalnych. Spójrz na załączony obrazek. Przypuszczam, że zwykli gliniarze nieczęsto oglądają takie rzeczy.

W SWAT 4 mocnych wrażeń nie zabraknie, więc jeśli w kodzie genetycznym masz zapisaną skłonność do bojaźni, ewentualnie przeszedłeś dwa rozległe zawały serca, zamiast kupna tej trzymającej w napięciu gry, sugeruję lekturę „Małego pingwinka Pik-Pok". SWAT 4 – tylko dla osób o mocnych nerwach!

Gdy dwa miesiące temu pisałem obszerną zapowiedź SWAT 4, już wtedy miałem przeczucie, że wobec tego tytułu nie będzie można przejść obojętnie. Dzięki uprzejmości CD Projekt, która CLICKOWI! jako pierwszemu czasopismu w Polsce pozwoliła zasiąść do niemalże ukończonej gry, miałem okazję przekonać się już teraz, że intuicja mnie nie zawiodła. Dla przypomnienia: między trzecią częścią gry a czwartą jest spora przerwa. Dzieli je gigantyczna przestrzeń czterech lat. Za kontynuację wziął się nowy developer, Irrational Games, który wcześniej „popełnił" m.in. FREEDOM FORCE i TRIBES: VENGEANCE, a więc tytuły pierwszej klasy. Twórcy nie spieszyli się, ale efekty ich pracy można uznać za wielce zadowalające.

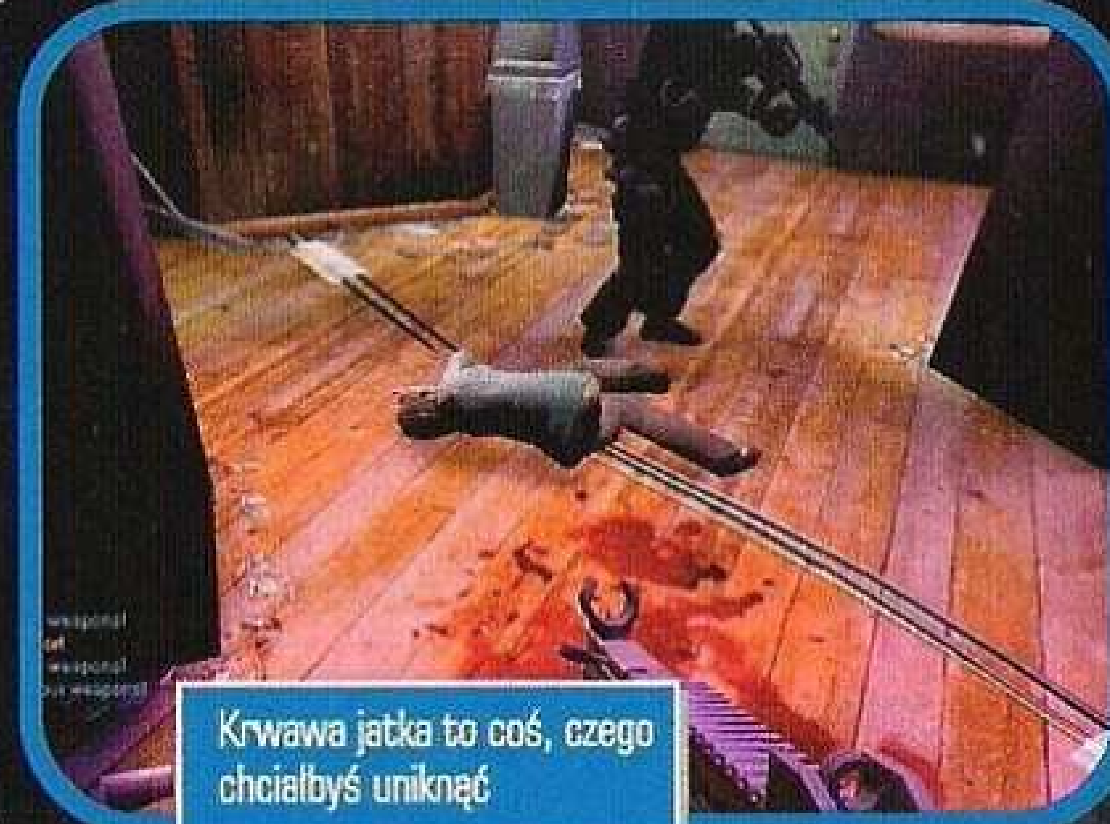
Mroczne klimaty

W trybie kariery do rozegrania jest trzynaście misji toczących się w fikcyjnych, amerykańskich miastach. Misje nie stanowią zwartej fabuły, to raczej przegląd zadań, jakie czekają przeciętnego policjanta w służbie S.W.A.T. Autorzy wyraźnie mają ochotę wstrząsnąć graczami, ponieważ niektóre z akcji rozgrywają się w mocno przerażających lokacjach. Np. „misja w domu Fairfaksów", w której trafiłem na ślad seryjnego mordercy, trzymającego ofiary w piwnicach swego domostwa. Pierwszy obrazek: związana dziewczyna, leżąca na łóżku, nad którym poprzypinane są wycinki prasowe na temat mordercy, wokół mnóstwo okropnych masek (zabójca miał chyba jakąś obsesję na temat twarzy). Inna scenka: kolejna strwożona dama, trzymana wśród szczurów na zatęchłym materacu w piwnicy. To wszystko klimaty gdzieś z pogranicza „Siedem", „Piły" czy „Kolekcjonera kości". Dorzuć do tego konieczność użycia latarki, okrzyki gliniarzy: „stać, policja, na ziemię", ofiary błagające o litość, złoczyńcę z obrzynem kryjącego się w garażu – i masz pełen obraz SWAT 4. Dla mnie bomba! Podobna sytuacja była z misją zatytułowaną „Dzieci Taronne'a", rozgrywającą się w dziwnym, opuszczonym domu przerobionym na siedzibę sekty. Scena z grobami w piwnicy i napisem nad nimi: „Żegnajcie!" oraz muchami fruwającymi wokół grobów przyprawiła mnie, przyznaję, o ciarki na plecach.

Oczywiście zdarzają się mniej przerażające misje: w chińskiej restauracji, w centrum handlowym, hotelu, centrum jubilerskim, klubie nocnym itp. Wszystkie łączy jedno – niewyobrażalna dbałość o detale i doskonała grafika. Sprzęty w kuchni, meble, obrazy, komputery, kamery w centrum handlowym, plakaty i wiele innych elementów powoduje, że poczujesz się, jakbyś poruszał się w prawdziwych pomieszczeniach. Do tego jeszcze niektóre części otoczenia mogą mieć wpływ na rozgrywkę – strzel w butlę z gazem, a sam się przekonasz, o czym mówię. Co prawda dzięki temu, że akcje odbywają się w zamkniętych pomieszczeniach, mapy nie są zbyt duże, ale i tak szczegółowość środowiska oraz płynne animacje postaci przyprawią cię o opad szczęki.

Misja krok po kroku

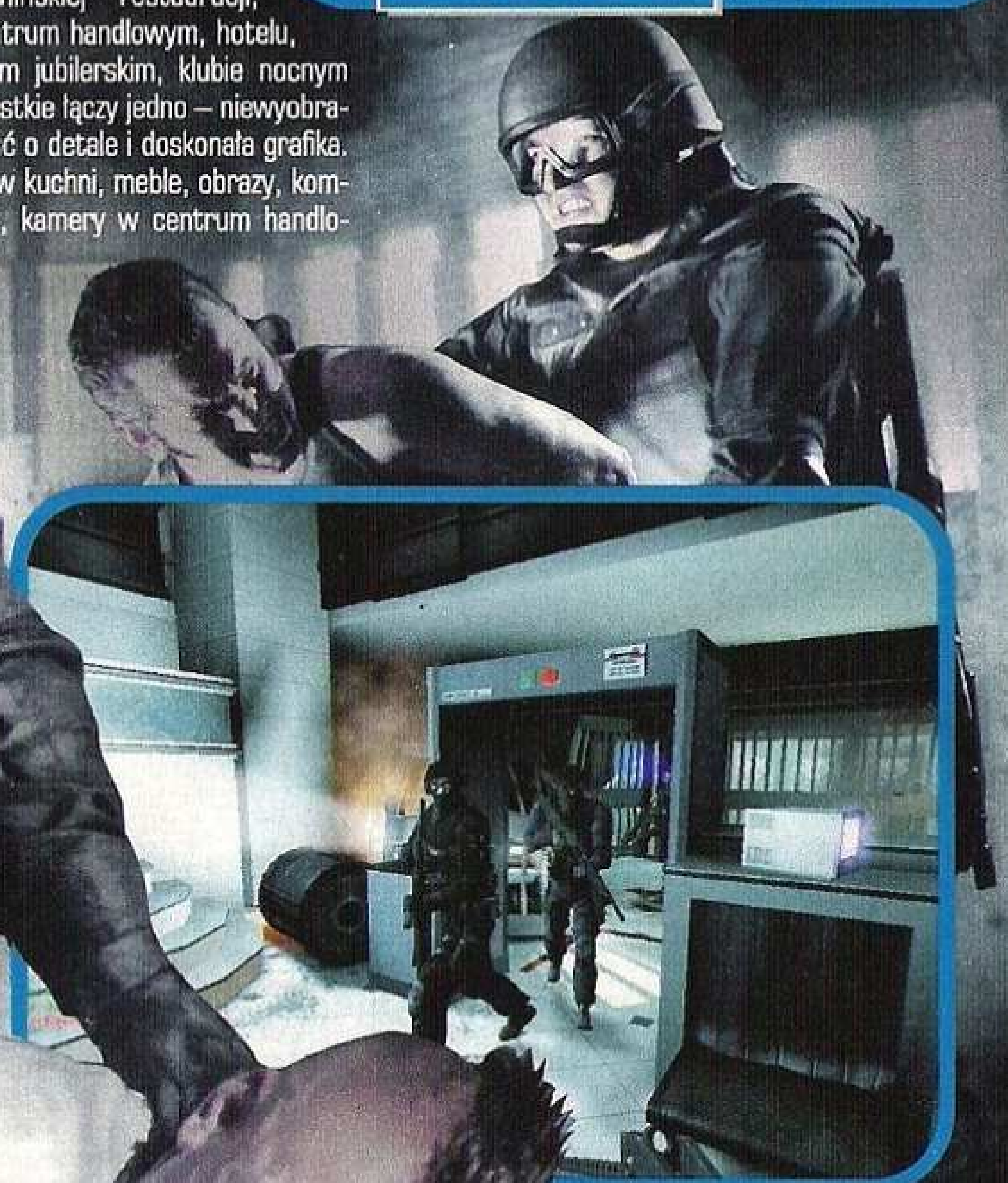
W trakcie wykonywania misji twój bohater jest liderem pięcioosobowego składu. Postacie mają swoje nazwiska, każdą z nich usłyszysz też przez radio, więc z czasem możesz się bardzo do nich przywiązać – strata współpracownika podczas akcji staje się jeszcze boleśniejsza. Przed pojawieniem się w punkcie zapalnym musisz udać się na odprawę, gdzie poznasz szczegóły dotyczące akcji. Otrzymasz schemat pomieszczeń (w zależności od tego, jakie dane są dostępne, mogą to być plany budynku lub odręczna mapka) i dowiesz się, ilu podejrzanych i zakładników możesz się spodziewać na miejscu. Potem przychodzi pora na dobór broni. Każdy z policjantów ma przy sobie dwa rodzaje:



Krwawa jatka to coś, czego chciałbyś uniknąć



Nie strzelajcie, poddaję się!



główną i przyboczną. Jeśli chodzi o broń główną, do wyboru są pistolety maszynowe, strzelba oraz karabinek paintballowy na gaz pieprzowy. Broń przyboczna to krótkie pistolety oraz paralizator. Do dyspozycji masz także różne typy amunicji, w zależności od tego, czy spodziewasz się przeciwników wyposażonych w kamizelki kuloodporne, czy nie. Ponadto dostajesz także gadżety z kategorii „taktyczne", o których mowa w oddzielnej ramce.

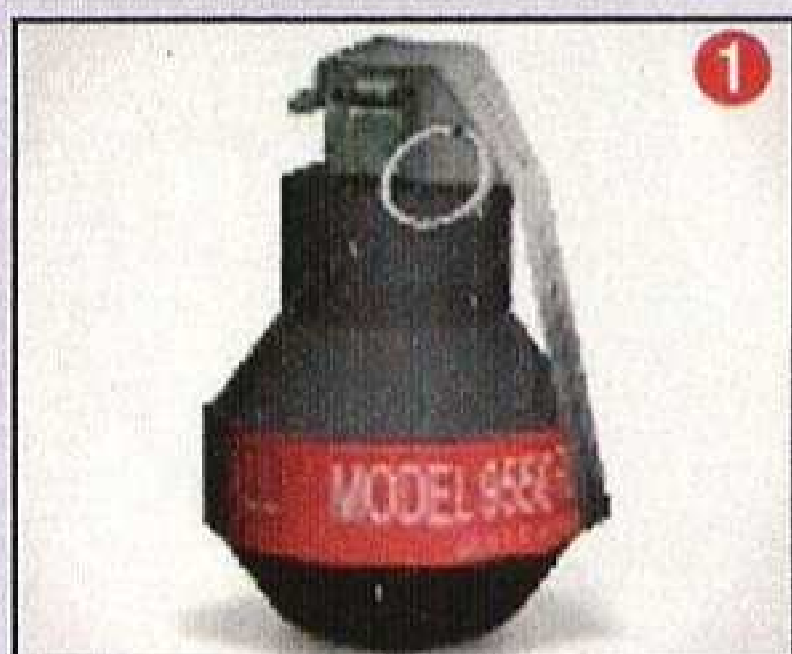
Teraz już pora ruszyć do akcji. W zapowiedzi sprzed dwóch miesięcy szeroko pisałem na temat intuicyjnego interfejsu. Teraz tylko mogę potwierdzić, że faktycznie polecenia wydaje się bardzo łatwo. Klikając prawym przyciskiem na wybranym elemencie otoczenia, otrzymujesz podręczną listę dostępnych opcji. Myszką wybierasz działanie i za chwilę twoi koledzy (lub ty sam) przystępują do akcji. Na przykład, gdy musisz wejść do zamkniętego pomieszczenia, opcji jest sporo – proste wejście i czyszczenie wnętrza, utorowanie sobie drogi granatem hukowym lub gazem, ewentualnie podejrzenie światłowodem, co lub kto znajduje się po drugiej stronie drzwi. Czasem zamek trzeba wyłamać. Możesz go otworzyć wytrychem lub wysadzić przy pomocy C-4. Dowódca odpowiedzialny jest także za dokonywanie aresztowań, wysyłanie na bieżąco raportów do kwatery głównej oraz zabezpieczenie dowodów zbrodni. Twoi podkomendni sprawnie czyszczą pomieszczenia, choć czasem zbyt łatwo wchodzą wrogom wprost pod lufę. Jeśli natomiast to tobie przytrafi się kulka w główkę, niestety misja kończy się niepowodzeniem.

Hulaj dusza

Dochodzimy do bardzo ważnego elementu gry SWAT 4, czyli do edytora misji. Poza opcją kariery, szybkiej misji i gry sieciowej (szerzej o niej w zapowiedzi z numeru 02/05) znajdziesz w tej grze możliwość dostosowywania poziomu trudności misji do własnych potrzeb. Edytować można praktycznie wszystko. Zacznijmy od bandziorów: wybierasz ich liczebność, uzbrojenie, poziom morale – bardzo ważny, bowiem wpływa na ich zajadłość podczas walki – a nawet sam wygląd. Tak samo jest z zakładnikami (poza morale, bo wiadomo, że ci chętnie będą współpracować z policją). Dobierasz warunki powodzenia misji – czy liczy się zachowanie zakładników przy życiu, czy brak strat własnych. Jeśli tylko masz ochotę, możesz też ustalić limit czasowy albo określić, z której strony oddział musi wejść do budynku. Naprawdę, opcji jest całe krocie!

O grafice już mówiłem. Dźwięk nie odstaje od niej poziomem. Rozmowy przez radio z członkami oddziału, jęki ofiar, głośne okrzyki policjantów podczas aresztowań – wszystko to jest wsparte doskonałą muzyką, idealnie dopasowaną do klimatu misji. CD Projekt pracuje nad kinowym spolszczeniem. Premiera gry odbędzie się równocześnie z premierą światową. Co ja tu będę dłużej strzępił pióro – po prostu cud, miód i orzeszki solone. Kupować w ciemno!

Taktyczne gadżety



Granat kulkowy – Najciekawszy z granatów – po wybuchu wylatują z niego gumowe kulki, które służą do obezwładniania podejrzanych



Klin – Służy do blokowania drzwi. Dzięki niemu możesz być spokojny – bez twojej wiedzy bandyta nie opuści danego pomieszczenia



Światłowód – Służy do podglądania zamkniętych pomieszczeń

Taktyczny shooter

SWAT 4

5+

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:**
Procesor 1,3 GHz, 128 MB RAM, 1 GB wolnego miejsca na HDD

⌘ **Vivendi / CD Projekt**
⌘ http://www.swat4.com/

cena 99.90

\+ Mroczny klimat, doskonała grafika i muzyka, ciekawe misje

– Słabe SI kolegów z oddziału

grafika 5
dźwięk 5
frajda 5

Dlaczego kwiecień jest tak daleko? **Ja chcę tę grę już dzisiaj!**

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

Po raz kolejny SONIC uderza na wymagający rynek PC

SONIC HEROES

Dobrych platformówek nigdy za wiele, dlatego bardzo ucieszyłem się, iż legendarny Sonic ponownie zawita na pecetach. Ostatni kontakt z niebieskim jeżykiem mieliśmy blisko rok temu w grze SONIC ADVENTURES DX. Czas odświeżyć znajomość!

Fabuła SONIC HEROES istnieje jedynie w szczątkowej formie. Od samego początku wiadomo, iż dr Eggman ponownie zagraża światu. Żadne szczegóły planu zniszczenia nie zostały ujawnione. W takich sytuacjach nie pozostaje nic innego, jak ruszyć w bój z nadzieją, że wszystko się w porę wyjaśni.

Zasadniczą rzeczą odróżniającą SH od poprzednich edycji tej gry jest kontrolowanie całej drużyny, składającej się z 3 zawodników, a nie pojedynczego bohatera. W dowolnej chwili możesz przełączać się między postaciami. Każda reprezentuje jedną z 3 różnych mocy: prędkość, siłę oraz latanie. Przed rozpoczęciem właściwej zabawy powinieneś wybrać jedną z czterech dostępnych ekip: Sonic (wraz z Tails i Knuckle), Dark (Shadow, Rouge, E-123), Rose (Amy, Cream, Big) oraz Chaotix (Espio, Charmy, Vector). Każda prezentuje odmienne umiejętności i kombosy.

Rozgrywka składa się z 5 trybów: fabularnego, wyzwania, samouczka, supertrudnego oraz minigier. Pierwszy z nich składa się z 14 niezbyt długich etapów, dodatkowo został okraszony krótkimi animacjami. Szkoda tylko, że przerywniki są dość niskiej jakości i nie wyjaśniają zbyt wiele. Wyzwanie pozwala na ponowne rozegranie dowolnej planszy z trybu fabularnego. Służy udoskonalaniu swoich umiejętności, wyników, czasów oraz zebraniu pominiętych wcześniej przedmiotów. Samouczka chyba nie muszę wyjaśniać. Minigry to możliwość bezpośredniego skonfrontowania swoich umiejętności z innym człowiekiem na 7 sposobów. Początkowo jest dostępny tylko Action Race, czyli wyścig na dynamicznych fragmentach etapów. Później odblokowują się następne – jak bitwa, polegająca na zrzuceniu przeciwnika z platformy, wyścigi bobslejów czy chociażby zbieranie przedmiotów na czas. Tryb supertrudny włącza się dopiero po ukończeniu gry wszystkimi 4 drużynami oraz po spełnieniu dodatkowych wymagań. Jest on przeznaczony wyłącznie dla hardcore'owych miłośników gatunku.

Dodatkowe etapy i alternatywne zakończenie

Seria gier z Soniciem w roli głównej słynie z sekretnych etapów oraz bonusów wszelkiej maści – z SONIC HEROES nie jest inaczej. By uzyskać dostęp do dodatkowych plansz, należy odnaleźć specjalny klucz. Jeśli zdołasz tego dokonać, po zakończeniu danego etapu rozpocznie się dodatkowa przygoda. Jej przejście to jedyny sposób na pozyskiwanie „Szmaragdów Chaosu". 7 takich klejnotów jest niezbędnych do odblokowania alternatywnego zakończenia SE. Tylko w ten sposób możesz się dowiedzieć, kto naprawdę stoi za dr Eggmanem.

Muszę przyznać, iż gra jest bardzo dynamiczna i wciągająca. Połączenie sił trójki bohaterów wprowadziło do zabawy szereg nowych umiejętności. Knuckles potrafi przemienić przyjaciół w gigantyczne pięści, które dodają mu mocy. Tails może miotać kumplami we wrogów, co jest szczególnie przydatne przy strącaniu robotów z wysokości. Drużyna może złączyć się rękami i utworzyć z własnych ciał spadochron. Po napełnieniu energii może też wykonać jeden z potężnych ataków, eliminujących wszystkich wrogów z ekranu.

Rozczarowaniem jest fakt, iż SH można ukończyć zaledwie w kilka marnych godzin. Zapewne dzieje się tak z powodu nieliniowości etapów oraz szybkości, z jaką porusza się Sonic.

SH to wyjątkowo surowa konwersja z konsolowej edycji tej gry. Autorzy nawet nie pomyśleli o wymianie ikon reprezentujących różne przyciski gamepadów na pecetowe odpowiedniki klawiszy. **Co gorsza, samouczek oraz instrukcje pojawiające się podczas zabawy odnoszą się do klawiszy A, B, X, Y – halo, czy tu GameCube?!** Jedynym ulepszeniem jest możliwość zmiany rozdzielczości na wyższe od 800 x 600, ale to dość niewielkie pocieszenie.

Mam wrażenie, że konwersje konsolowych gier na pecety słabo spełniają swoje zadanie. Twórcy konwersji zbyt mało uwagi poświęcają wymaganiom, standardom czy też przyzwyczajeniom pecetowej braci. Widzę tylko dwa słuszne rozwiązania tej kwestii – albo konwersje zaczną być robione profesjonalnie, albo niech lepiej pozostaną przy swoich dedykowanych platformach.

Drużyna Sonic w pełnej krasie – nikt nie zdoła ich powstrzymać!

Knuckle w akcji, czyli rozwałka na całego

Zręcznościowa / platformówka

Sonic Heroes — 4

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.4 GHz, 256 MB RAM, 1.4 GB wolnego miejsca na HDD

cena 99.90

⌘ **Sonic Team / CD Projekt**
⌘ http://www.toughteam.com/

\+ Kontrolowanie drużyny, nieliniowe etapy, bonusy i sekrety

– Niedostosowana obsługa, zaledwie kilka godzin zabawy

grafika 4+
dźwięk 3+
frajda 4-

Surowa konwersja jednej z najlepszych platformówek wszech czasów. **Prawdziwa gratka dla wszystkich miłośników gatunku**

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski



PLAYBOY
THE MANSION



Do rezydencji Hefnera przychodzą sławy ze świata sportu, sztuki i polityki...

Balowanie, seks i wielki biznes, czyli bądź jak Hugh Hefner!

Posiadłość Hugh Hefnera (tytułowa PLAYBOY: THE MANSION) to miejsce, gdzie wielu słynnych mężczyzn oddawało się wszelakiego rodzaju uciechom w towarzystwie „króliczków" oraz zwożonych z całego świata modelek pozujących do różnojęzycznych edycji pisma (ich obowiązki w domu Hefnera nie ograniczały się tylko do pozowania). Zamierzeniem gry było oddać ten klimat rozpasanej seksualności, ale nie jestem pewien, czy praca twórców programu się udała. Bowiem, gdyby PLAYBOY: THE MANSION miała w pełni oddawać atmosferę panującą w imperium Hefnera, to zmieniałaby się momentami w grę pornograficzną, a nie erotyzującą symulację ekonomiczną. **Poza tym zastanawiam się nad celowością zastosowania komiksowej grafiki przypominającej tę, którą znamy z THE SIMS.** Czy w tym wypadku fotorealistyczne przedstawienie modeli (zarówno scenografii, jak i postaci) nie byłoby znacznie bardziej na miejscu? No i na pewno znacznie bardziej oddziaływałby na zmysły widok niemal nagich piękności wyglądających jak żywe kobiety, a nie jak „simki". Twórcy wprawdzie chwalą się, że zwiedzili willę Hefnera i odwzorowali częściowo wnętrza, ale ja nie czułem szczególnego powiewu realizmu.

PLAYBOY: THE MANSION to uczestniczenie w jednej wielkiej balandze. **Zaczynasz karierę jako młody Hefner – człowiek pragnący zrobić wielką karierę i „zaliczyć" jak największą liczbę pięknych dziewcząt.** Ale przyjęcia w twojej posiadłości nie toczą się tylko po to, by zapewnić rozrywkę ich uczestnikom. Tu załatwia się interesy mające żywotne znaczenie dla popularności wydawanego miesięcznika. Na przyjęcia zapraszasz gwiazdy ze świata sztuki, sportu czy polityki (każdy z takich gości ma określony ranking ukazujący jego atrakcyjność dla czytelników). Imprezy są pretekstem do późniejszego przeprowadzenia z nimi wywiadów lub przygotowania sesji fotograficznych. Oczywiście, aby wykonać taką robotę fachowo, musisz zatrudniać wybitnych specjalistów: fotografów oraz dziennikarzy i, oczywiście, dobrze ich opłacać. W końcu twoim zadaniem jest nie tylko dobrze się bawić, obserwować piękne dziewczęta (i spędzać z nimi noce), ale przede wszystkim zbudować medialne imperium o wysokich dochodach i ogromnej popularności. W osiągnieciu tego celu pomagają ci opcje pozwalające analizować rynek czytelników, czyli po prostu wskazówki mówiące o tym, czego się oni spodziewają. Czy wolą, by pismo koncentrowało się na sporcie? A może modzie lub nowych technologiach? Nie zawsze jednak i nie wszyscy potencjalni goście skorzystają z twoich zaproszeń (zależy to od wskaźnika ich sympatii do ciebie). Kiedy jednak już się pojawili w rezydencji, musisz zadbać o to, by atrakcyjnie spędzali czas. Na przykład by na imprezce było wystarczająco dużo urodziwych „króliczków", które zaopiekują się nimi i wprowadzą w dobry nastrój. Goście powinni również bawić

Hugh Hefner

Hugh Hefner to postać niezwykle barwna i kontrowersyjna. Twórca miesięcznika „Playboy" (a potem całego medialnego imperium z nim powiązanego) zrewolucjonizował światowe myślenie o erotyce. Na łamach jego magazynu rozbierały się najpiękniejsze i najbardziej znane kobiety naszego globu. Ale „Playboy" nie jest tylko magazynem erotycznym. To również ciekawe pismo społeczno-polityczne pełne wywiadów ze sławnymi aktorami, artystami, sportowcami, dokonujące analiz obyczajowych i politycznych oraz zatrudniające zjadliwych, bystrych komentatorów. I ten aspekt został w grze również mocno zasygnalizowany.



W czasie rozgrywki będziesz musiał sprostać wyzwaniom stawianym w konkretnych misjach, aby zakończyć kampanię fabularną (na przykład walka z konkurencją czy założenie Fundacji „Playboya"). W nieskończoność (teoretycznie) można jednak bawić się w trybie otwartym.

UWAGA

Ten program w żadnym wypadku nie powinien być kupowany dzieciom. To gra przeznaczona wyłącznie dla dorosłych – z uwagi na sporą dawkę seksu

Jak widać na im... skąpo ubranych... wszystkie chętnie... twoim koniku...

Zuzia, Józia i Helga













się w scenograficznie zróżnicowanych wnętrzach, a im lepiej urządzisz swą posiadłość, tym większą będziesz się cieszyć popularnością.

W PLAYBOY: THE MANSION znajdziesz elementy tchnące sporą dawką erotyzmu, ale nie ma tu pornografii i „genitalnego" przedstawiania seksu. Zresztą nie ma się co dziwić, gdyż w takim wypadku dystrybucja tego programu zostałaby zapewne w wielu krajach drastycznie ograniczona. **Owszem, są sceny łóżkowe (a nawet „licznik przyjemności" sprawianej partnerce), ale jeśli wyobrażasz sobie, że zobaczysz nagie, spocone ciała przewalające się po pościeli i zaobserwujesz akt seksualny ze wszystkimi detalami, to się zawiedziesz!**



Nie za bardzo wiem, dla kogo ma być przeznaczona ta gra? Miłośnicy skomplikowanych symulacji nie znajdą tu dla siebie wiele zabawy z uwagi na pewne ubóstwo opcji, z kolei napaleni, buzujący hormonami, nastolatkowie mają naprawdę wiele innych atrakcji, dostępnych zarówno na Internecie, jak i w byle kiosku. **O PLAYBOY: THE MANSION mówi się tylko z uwagi na fakt, w jak sławną postać się wcielasz oraz z powodów popularności samego pisma.** Natomiast jako gra PLAYBOY: THE MANSION broni się, niestety, w jedynie ograniczonym stopniu.

Bardzo interesującą opcją jest nagroda przyznawana za dobrze wykonane zadania. Otrzymujesz bowiem dostęp do materiałów archiwalnych „Playboya". I to nie tylko artykułów czy biografii Hefnera, ale przede wszystkim rozbieranych zdjęć pięknych dziewcząt, pochodzących zarówno z lat sześćdziesiątych, jak i czasów nam współczesnych.

Niestety w grze jest sporo błędów technicznych, takich jak przenikanie się tekstur, zła symulacja poruszania się bohaterów (postacie przechodzą przez siebie jak duchy lub klinują się pomiędzy elementami scenografii. Czasami nawet ich stopy unoszą się ponad podłogą). Natomiast z całą pewnością wypada pochwalić zróżnicowaną muzykę (od jazzu, poprzez rocka, aż po hip hop), a także nieźle podłożone głosy. Gra w Polsce zostanie w pełni zlokalizowana. W chwili oddawania numeru do drukarni nie wiemy jeszcze, kto zostanie zaangażowany do podkładania głosów. Z tego co mówią przedstawiciele dystrybutora, szykuje się nam słuchanie naprawdę gorących lasek, znanych nie tylko z telewizji, ale również z magazynów dla panów!







Niestety jakość modeli graficznych pozostawia wiele do życzenia

ezach Playboya aż roi się od iseczek. W dodatku niemal wypróbują jak się jeździ na



Aby goście byli zadowoleni z imprezki, powinny się nimi zajmować „króliczki"

Symulacja ekonomiczna

Playboy: The Mansion

4-

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1,5 GB wolnego miejsca na HDD

⌘ **Ubisoft / Cenega**
⌘ www.playhef.com

cena 79.00

\+ Ciekawe opcje biznesowe

– Gra staje się w pewnym momencie nudna. Chałowa grafika

grafika	3+
dźwięk	4+
frajda	4-

Który facet nie chciałby zostać młodym Hugh Hefnerem? Jeśli chcesz być otoczony przez piękne kobiety oraz stworzyć finansowe imperium, **wybierz PLAYBOY: THE MANSION**

tekst: Jacek „Randall" Piekara



18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal



Kierowcy ciężarówek są grubi jak dzikie świnie... Gracze też tacy będą. Nie oderwiesz się od komputera!


W nocy bez świateł niewiele widać... Niestety, gliny mają sokoli wzrok i wypatrzą takie uchybienie

Trzecia odsłona serii zapoczątkowanej przez HARD TRUCK: 18 WHEELS OF STEEL. Gracz wciela się w kierowcę ciągnika siodłowego – potężnej, choć niewielkiej gabarytowo ciężarówki, służącej do przewożenia ogromnych cystern, przyczep z balami drewna, kontenerów z różnej maści towarami czy pojemników z odpadami radioaktywnymi. Początkowo jeździsz tam, gdzie szef ci każe, na najnudniejszych i najgorzej płatnych trasach. Z czasem zdobywasz niezależność, zakładasz własną firmę i sam jesteś sobie panem. Zatrudniasz innych kierowców, dajesz im stałe zlecenia, ale przez cały czas jeździsz z miasta A do miasta B, ciągnąc za sobą osiemnaście rozpędzonych kół.

Od czasów pierwszej części (jedynej, jaka ukazała się w Polsce) zmieniło się naprawdę wiele. Przede wszystkim, zrezygnowano z podziału mapy na trzy części. **Teraz gracz ma do dyspozycji całe Stany Zjednoczone plus tereny przygraniczne Kanady i Meksyku.** Może więc wybrać się w podróż z San Francisco do Waszyngtonu albo przewieźć dżipy z porośniętego kaktusami Chihuahua do jednostki wojskowej nieopodal Vancouver. Przejazd przez granicę robi wrażenie – są tam specjalne rogatki, jak chociażby w Zgorzelcu, trzeba zwolnić, zatrzymać się... Pełen czad. Szkoda jednak, że łączna liczba miast spadła w porównaniu z 18 WHEELS OF STEEL: ACROSS AMERICA, zaś odległości pomiędzy nimi są dużo mniejsze niż w HT:18WOS. W efekcie teren zabawy de facto skurczył się.

Zaletą programu jest dużo większa niż dotychczas różnorodność otoczenia. W czasie jazdy gracz podziwia góry i równiny, miasta z punktami charakterystycznymi oraz niewielkie wioski, a także niesamowicie rozbudowane skrzyżowania z estakadami, wiaduktami i tunelami. **Zdarzyło mi się też widzieć samolot pasażerski płonący na poboczu, przelatujące UFO, a także wypadek kolejowy.** Tego typu smaczki uatrakcyjniają zabawę i sprawiają, że człowiek jeździ tą ciężarówą z uśmiechem na ustach. Długo, całymi tygodniami – 18WOS:P2TM nie jest grą na 10 godzin.

Autorzy poprawili interfejs programu, wprowadzając wygodniejsze mapy zaopatrzone w technologię GPS oraz skuteczne autoradary. Przemodelowali również zawartość aktówki, w której znajdują się wszystkie dane firmy. Na ekranie widać też wielką strzałkę wskazującą najwygodniejszą (nie zawsze najkrótszą) drogę do docelowego magazynu. **Wywalono denerwujące przemęczenie, zmuszające kierowcę do okresowej drzemki.** W HT:18WOS małe kimanko było z reguły główną przyczyną opóźnień.

Reszta atrakcji to drobne smaczki: światła długie i przeciwmgielne, poprawiona Sztuczna Inteligencja policji, ponad 40 rodzajów przyczep i towarów (plus drugie tyle do ściągnięcia z Sieci), wiele różnych ciężarówek, wypadki i korki, padający deszcz i śnieg, roboty drogowe. Szkoda tylko, że wóz nieco zbyt ostro reaguje na wciskane klawisze – przydałoby się bardziej miękkie sterowanie.

Wysłużony silnik Prism3D pozwala obserwować samochód z ośmiu różnych kamer (z czego trzy są bez przerwy w użyciu, gracz co chwilę przełącza się pomiędzy nimi) i działa dość sprawnie. Nie zacina się, zapewnia przyzwoite rozdzielczości, pozwala ograniczyć liczbę detali. Na forum fanów programu widziałem jednak posty ludzi, utyskujących na dziwaczne skoki i zniekształcenia tekstur – sam takowych nie zauważyłem. Nie zauważyłem też upływających godzin i kiedy ocknąłem się po pierwszej sesji z grą, była głęboka noc. Trudno o lepszą rekomendację, zwłaszcza że ja – jak na zdrowego na umyśle człowieka przystało – w nocy lubię spać!



Symulator osiemnastokołowca

18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal — **4+**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 250 MB wolnego miejsca na HDD

⌘ **SCS Software / ValuSoft**
⌘ www.scssoft.com/pttm.php

cena 19.90$

\+ Więcej, ładniej, lepiej niż rok temu. A frajda wciąż olbrzymia!

– Zbyt czułe sterowanie, niewiele akcji, niewielka mapa

grafika 4-
dźwięk 4
frajda 5

Brykasz ciężarówą po USA i okolicach, przewożąc masę towarów. **Niby głupota, a wciąga jak chomik gruszkę**

tekst: Michał „Gumowy fretek" Zacharzewski


Ciągnik siodłowy (idiotyczna nazwa), zwrotny i szybki, właśnie podjeżdża po towar


Jeden z widoków TPP... Siodłowiec już z bagażem – gigasekwoją mutageńską


Widok z kabiny. Ciężarówa na szlaku, kierowca wpatrzony w zielone tablice

Ten program jest jak MediaMarkt – nie dla idiotów. Marnej gry aktorów jednak powinni zabronić

Wnętrza zawalone są sprzętem – przeciętny człowiek nie ma tyle stafu w całym domu!

Akcja programu toczy się w czasach, gdy nawet nowe przedmioty wyglądały staro

Zmirroruj wujka!

Lustracja (łac. Lustratio: „oczyszczenie przez ofiarę") – popularny środek przeciwko bazyliszkom. Jedna z niewielu technik wywiadowczych umożliwiających rozpoznanie wampira. W przeszłości używana przez złe macochy do rozeznania się w szybko zmieniającej się rzeczywistości („Lustereczko, lustereczko, powiedz proszę, czyje kapcie dzisiaj noszę? Króla, giermka, szambelana piję w stópki dziś od rana?"). Obecnie lustracja przydaje się w walce politycznej oraz podczas polowań na agentów wywiadu sąsiedzkiego (patrz hasło „Wildstein, Wyniosław"). Zjawisku temu poświęcił się naukowo matematyk Lewis Carroll („Alicja po drugiej stronie lustracji").

BLACK MIRROR

przeszłość jest lustrzanym odbiciem twojej duszy

Plenerki robią wrażenie. Wnętrza po pewnym czasie stają się monotonne

Miłośnicy przygodówek znów dostali tanie i sycące danie. Ukończenie BLACK MIRROR bez zerkania do poradnika zajmuje grubo ponad 20 godzin. Program ma też inne zalety, wśród których na pierwszy plan wybijają się ciekawy scenariusz i całkiem przyzwoita grafika. Niestety, całość jest równie nierówna co równia pochyła – fajne pomysły mieszają się tu z amatorskim partactwem.

Główny bohater, Samuel, przeżył w młodości tragedię. Wkrótce potem opuścił rodową posiadłość Black Mirror i zaszył się w wielkim mieście, starając się zapomnieć o przeszłości. Jednak po dwunastu latach przeszłość sama przypomniała mu o sobie. W tajemniczym wypadku zginął dziadek Samuela. Chłopak stawił się na pogrzebie i widząc kiepski stan psychiczny swoich bliskich, postanowił zostać i pomóc im powrócić do normalności. Niejako przy okazji rozpoczął śledztwo w sprawie śmierci dziadka. Szybko okazało się, że zarówno posiadłość, jak i ród Samuela kryją wiele mrocznych tajemnic.

Gracz powoli je odkrywa, znajdując i wykorzystując przedmioty, rozmawiając z napotkanymi postaciami bądź rozwiązując proste zagadki logiczne, słowne układanki i puzzle. Program sam prowadzi cię za rękę, podpowiadając, co należy zrobić w danym momencie, jaki przedmiot da się wykorzystać, a jaki jest nic nie znaczącym ozdobnikiem (tudzież obiektem zawierającym podpowiedź). W kilku momentach bohater może niestety zginąć – dlatego warto możliwie często zapisywać stan gry. W BLACK MIRROR nie brakuje nawiązań do serii GABRIEL KNIGHT, których wyłapywanie samo w sobie jest niezłą zabawą.

Szata graficzna wygląda przyzwoicie, choć działa w niezbyt imponującej rozdzielczości 800x600 pikseli. Podobać mogą się zwłaszcza dwuwymiarowe tła, po których nieco zbyt wolno spacerują słabo animowane postacie. Powyginane drzewa w ogrodzie, ciągle padający deszcz oraz olbrzymia liczba gotyckich gmachów, zdobionych gzymsów, piwnic oświetlanych słabą lampą czy nikłym światłem księżyca umiejętnie budują atmosferę zagrożenia. W wielu lokacjach pojawiają się też elementy animowane, takie jak spadające liście czy szybujące po niebie kruki. Boli jedynie fakt, że – podobnie jak w SYBERII – postacie przygotowują się do rozmowy, np. odstawiając kubek i obracając się twarzą do bohatera. Czasami trwa to całe tysiąclecia i sprawia, że gracz się niecierpliwi.



Jak sądzisz, czy koszula głównego bohatera jest z tego samego materiału co kalesony pacjenta z obrazu???

Szkoda też, że bohater tej czeskiej gry musi nosić niepokojącą fryzurę „na czeskiego piłkarza", to znaczy krótko z przodu, długo z tyłu i wąsy na przedzie. Gość w efekcie nie budzi sympatii, również dlatego, że aktor użyczający mu głosu dopiero uczy się języka angielskiego. Mówi powoli, szalenie wyraźnie, stara się dokładnie akcentować odpowiednie sylaby. Tylko w kilku dialogach pokazuje, że umie włożyć emocje w to, co robi. Kilka innych osób również powinno sprawdzić w scenariuszu, kogo gra – mam wrażenie, że reżyser dźwięku takich porad im nie udzielił, bo spał gdzieś w kącie odurzony gęstą atmosferą produkcji. To dziwne, bo muzykę i rozmaite odgłosy dobrał naprawdę świetnie.

Dystrybutor zdecydował się na spolszczenie kinowe, a zatem przełożył jedynie napisy pojawiające się na ekranie. Dość udanie odtworzył nastrój gry, choć nie uniknął błędów. Beta-testerom umknęły drobne literówki i niezręczności, uciekające wersy, wstawki po angielsku czy nawet powtórzenia niektórych kwestii. Na szczęście nie przeszkadza to w zabawie. Tym lepszej, że całość kosztuje niecałe 20 złotych – a więc znacznie mniej niż „dziesięciominutówki" typu DOOM 3 czy RYBKI Z FERAJNY.

Dorośli miłośnicy przygodówek nie powinni się zbyt długo wahać.

Przygodówka

Black Mirror **4-**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 400 MHz, 64 MB RAM, 1.8 GB wolnego miejsca na HDD

cena 19.90

⌘ **Future Games / OniMedia**
⌘ www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-eng.html

\+ Ciekawe zagadki, długi czas rozgrywki

\- Spolszczone głosy angielskich aktorów

grafika 4
dźwięk 3-
frajda 4

Całkiem przyzwoita przyzwoitka... tfu, przygodówka. **Nie do końca przyzwoita zresztą, bo są tu i trupy, i odcięte głowy**

tekst: Michał „Ananasz" Zacharzewski

SeaWorld ADVENTURE PARKS TYCOON 2


Niestety, kamery nie da się przysunąć nawet o centymetr

Nawet tycoony nie uchronią się przed przejściem w 3D!

Wycieczka do parku wodnego z egzotycznymi zwierzętami to dla wielu z nas przyjemność, o której możemy tylko pomarzyć. W takich chwilach z pomocą przychodzi SEAWORLD ADVENTURE PARKS TYCOON 2, czyli symulator park wodnego. Co prawda, gra nie pozwala uczestniczyć w zabawie z poziomu turysty, ale nawet zarządca może czasami odsapnąć i przyjrzeć się z bliska swojemu dziełu.

Zasadnicze zmiany wprowadzone w SAPT2 dotyczą grafiki. Archaiczna, dwuwymiarowa oprawa odeszła do lamusa. Jej miejsce zajęło pełne 3D. Takie zmiany nie należą do łatwych, na dodatek trudno przewidzieć końcowy efekt. SAPT2 ten proces udał się połowicznie. **W grze rosną „płaskie" drzewa, a rozdzielczość tekstur pozostawia wiele do życzenia.** Z pozytywów – warto wspomnieć, iż uzyskaliśmy pełną kontrolę nad kamerą. Szkoda tylko, iż przybliżanie zostało mocno ograniczone – bardzo trudno przyjrzeć się zwierzętom. Skupmy się jednak na esencji zabawy.

Rozgrywka w SAPT2 polega na kierowaniu i rozbudowie wodnego parku rozrywki. **Od ciebie zależy, które atrakcje zostaną wybudowane, jakie będzie ich rozmieszczenie, ceny biletów, liczba pracowników, zwierząt, usytuowanie alejek, roślinność w parku, programy pokazów i wiele innych rzeczy.** Rozgrywka dzieli się na dwie kategorie: scenariusze oraz wolną grę. Te pierwsze są jednocześnie samouczkiem, chociaż nie poprowadzą cię za rękę – nakreślą jedynie ogólne zasady rządzące światem wodnej rozrywki.

Budowle w SAPT2 dzielą się na cztery kategorie: pokazy zwierząt, przejażdżki i rozrywka, jedzenie i picie, toalety i administracja. Łącznie jest ich ponad 50, nie licząc elementów ozdobnych oraz roślinności. Występy zwierząt wodnych to podstawa funkcjonowania każdego parku. Bez nich nie mógłbyś nazwać swojego parku wodnym – niczym nie różniłbyś się od zwykłego wesołego miasteczka. Każdy gatunek zwierząt wymaga oddzielnego lokum: terrarium, delfinarium, basenu czy oczka wodnego. Do wyboru masz: delfiny, foki, żółwie, flamingi, rekiny i kilka innych. Oczywiście, zwierzaki nie pojawią się same – należy je zaadoptować, płacąc przy tym grubą forsę. Aby utrzymać zwierzęta w dobrej kondycji i zdrowiu, powinieneś także wynająć specjalnych opiekunów.

Delfiny a człowiek

Delfiny fascynowały ludzi już w starożytności. Wielokrotnie zdarzało się, iż ratowały rozbitków lub broniły ludzi przed drapieżnikami. Najstarsze dowody obcowania ludzi z delfinami to rysunki skalne w północnej Norwegii, pochodzące z około 2200 lat p.n.e. Wiele okazów starożytnej sztuki użytkowej przedstawia delfiny. Starożytni Grecy karali śmiercią za zabicie delfina. Rzymianie bili monety z wytłoczonym delfinem. W mitologii aborygenów australijskich istnieją legendy o tym, że delfiny przybyły z gwiazdozbioru Syriusza, aby nauczyć ludzi radości i spontaniczności w życiu.

http://pl.wikipedia.org/wiki/Delfiny_oceaniczne

Poza podziwianiem piękna fauny i flory zwiedzający lubią zaszaleć na rollercoasterach, karuzelach oraz innych generatorach mdłości. Kiedy turyści wybawią się za wszystkie czasy, najczęściej dopada ich głód i pragnienie. Dlatego warto wybudować kilka restauracji, kawiarenek czy budek z hotdogami i watą cukrową. Należy także pomyśleć o toaletach, punkcie informacyjnym, bankomatach, sklepach z pamiątkami oraz pomieszczeniach dla obsługi parku. Oczywiście, nie wystarczy postawić wszystkiego obok siebie. Trzeba przemyśleć projekt i z głową rozlokować budynki. Na przykład, toalety nie powinny stać zbyt blisko restauracji, gdyż smród może odstraszyć nawet najgłodniejszych zwiedzających, a punkt informacyjny powinien być blisko wejścia do parku.

Nawet najlepszy zarządca w pewnym momencie zacznie gubić się w labiryncie budynków, zwierząt, pracowników i projektowania. Wtedy z pomocą przychodzą wskaźniki zadowolenia klientów z poszczególnych elementów parku: piękna, poziomu cen, zatłoczenia, czystości, różnorodności, opieki nad zwierzętami, ochrony przyrody oraz badań. **Dowiesz się dzięki temu, na których aspektach swojego przedsięwzięcia powinieneś się skoncentrować.** Średnia z tych wskaźników przekłada się na ilość gwiazdek parku. Im więcej gwiazdek zdobędziesz, tym więcej ludzi przyjdzie wydać u ciebie pieniądze – a przecież o to chodzi.

Aby przedłużyć żywotności gry, autorzy wprowadzili do zabawy możliwość prowadzenia badań nad udogodnieniami oraz nowymi elementami parku. Opcja ta szczególnie przydaje się podczas wolnej gry, kiedy to już zbudujesz prężnie funkcjonujące przedsiębiorstwo. **SAPT2 zachęca do zbudowania parku na podstawie jednego z istniejących w rzeczywistości.** Niestety w Polsce trudno znaleźć takie miejsce – pozostaje polegać na własnej wyobraźni.

Dla weteranów strategii ekonomicznych SAPT2 może okazać się odrobinę za prosty. Zdobywanie pieniędzy i zaspokajanie potrzeb klientów przychodzi wyjątkowo łatwo. Jedynym prawdziwym utrudnieniem są ograniczenia czasowe, wprowadzone do wielu scenariuszy.

Na koniec chciałem zaznaczyć, iż SAPT2 nie wnosi wiele nowego do gatunku. Jeśli dawno nie bawiłeś się w tego typu gry, to z pewnością miło spędzisz przy niej kilkanaście godzin. W przeciwnym razie możesz spokojnie zaczekać na coś bardziej oryginalnego.

Bujna roślinność to podstawa udanego parku – krzewów i kwiatów nigdy za wiele

Strategia ekonomiczna

SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2 — 3+

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1800 MHz, 512 MB RAM, 200 MB wolnego miejsca na HDD

cena 19.99$

⌘ **Deep Red Games / brak**

⌘ www.activisionvalue.com/titles/SeaWorld2/

\+ Różnorodność budynków i elementów scenerii, udźwiękowienie

– Wtórność pomysłów, niska jakość tekstur, ograniczony zoom

grafika 3+

dźwięk 4-

frajda 4-

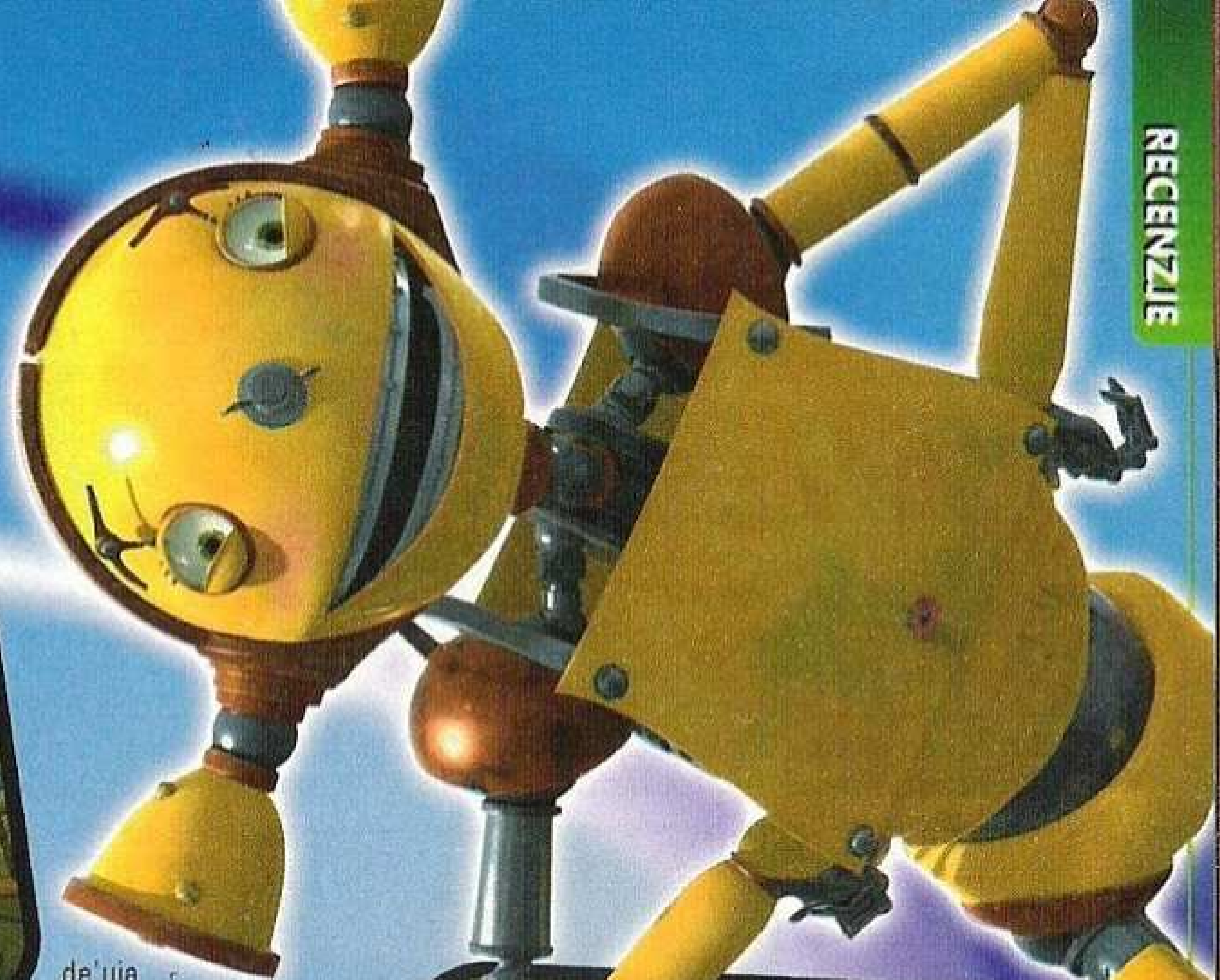
Nowa odsłona symulacji parku wodnego skupiła się na technicznych zmianach, **esencja rozgrywki pozostała w zasadzie taka sama**

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

Przygody pomysłowego robota, czyli rozrywka raczej dla młodszych graczy...



ROBOTS



Przemysł filmowy i komputerowy zacieśniają współpracę przy produkcji gier komputerowych. Coraz częściej premiery nowych filmów, w szczególności animowanych, są połączone z ich komputerowymi, interaktywnymi odpowiednikami. Jakość takich gier niejednokrotnie pozostawia wiele do życzenia, ale wygląda na to, że sprawy mają się coraz lepiej.

W ROBOTS wcielisz się w postać ambitnego robota o imieniu Rodney, wywodzącego się z biednej rodziny, którego największym pragnieniem jest zmienić świat na lepsze. W pogoni za swym marzeniem Rodney udaje się do „Miasta Robotów", by odnaleźć jednego z najwspanialszych wynalazców wszech czasów – Big Welda. **Na miejscu okazuje się, iż idol gdzieś zniknął, a jego miejsce zajął zły Ratchet, który zamierza wprowadzić w życie swój niegodziwy plan. Skąd my to znamy?**

ROBOTS należy do gatunku trójwymiarowych gier akcji, platformówek widzianych z perspektywy trzeciej osoby. Sedno zabawy polega na odnajdywaniu rozsianych po planszach fragmentów planów nowych wynalazków oraz niezbędnych do ich realizacji części. Jednym z pierwszych udanych tworów i jednocześnie najwierniejszych towarzyszy Rodney'a jest Wonderbot – miniaturowy, latający robocik. Początkowo nie masz żadnego wpływu na jego postępowanie, jednak po zainstalowaniu modułu zdalnego sterowania otrzymasz opcję przełączania się pomiędzy głównym bohaterem a jego skrzydłowym. Wonderbot pozwala dotrzeć w niedostępne albo zbyt ciasne dla Rodney'a miejsca oraz odnajdywać zagubione przedmioty i części, pogłębiając w ten sposób rozgrywkę.

Rodney potrafi wykonywać podwójne skoki, wślizgi, podciągać się, zjeżdżać po linie, naskakiwać z impetem czy też walczyć wręcz. Nasz bohater nie jest robotem bojowym, dlatego w walkach korzysta z pomocy miniarsenału. Podstawową bronią dalekiego zasięgu jest wyrzutnia złomu z celownikiem snajperskim. Pozwala ona eliminować wrogów, zanim jeszcze zauważą twoją obecność. Ma jednak jeden poważny minus – amunicją do wyrzutni są kawałki metalu, które służą jako pieniądze w świecie robotów.

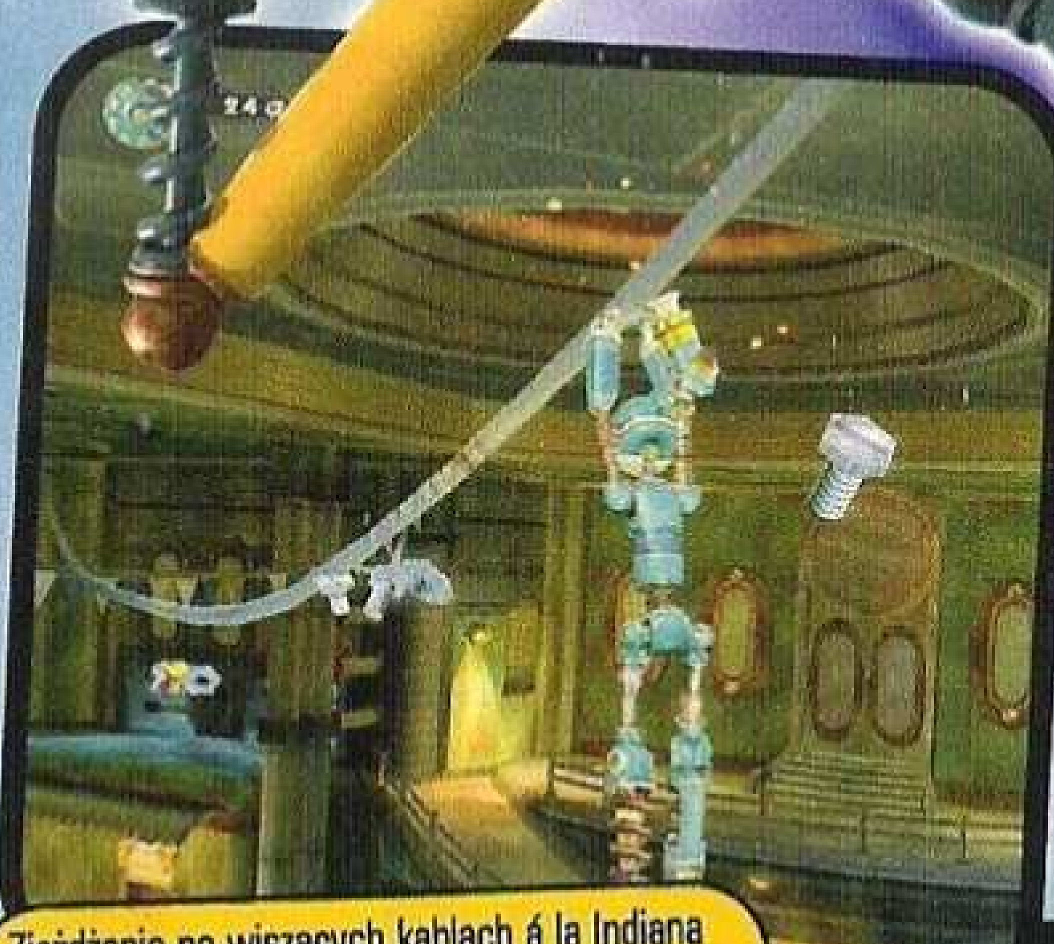

W ramach oszczędności możesz ruszyć do walki dzierżąc... gigantyczny klucz francuski



Wraz z rozwojem fabuły Rodney uzyska dostęp do bardziej zaawansowanych technicznie zabawek, jak chociażby magnetyczna spluwa, działania której łatwo się domyślić.

Roboty, w przeciwieństwie do ludzi, nie udoskonalają swoich umiejętności, tylko upgrade'ują je. Można je podzielić na dwie kategorie: wynikające z fabuły oraz dodatkowe. Pierwsze, takie jak dłuższe kończyny czy zdalne sterowanie, są nieodzowne – bez nich liniowa fabuła nie ruszy z miejsca. Dodatkowe udogodnienia możesz pozyskać w specjalnych automatach rozsianych po świecie robotów po uiszczeniu odpowiedniej opłaty. Możesz wybierać spośród: zwiększonej pojemności magazynka, dodatkowej siły ognia, samonaprowadzania pocisków, skanerów, modułów do Wonderbota, galerii obrazków oraz wielu innych.

ROBOTS w wersji PC to konwersja konsolowej edycji tej gry. Jest to wyjątkowo łatwe do zauważenia, gdy przychodzi do sterowania postacią. Zapomnij o klasycznym połączeniu myszka plus klawiatura. W ROBOTS najlepszym narzędziem do zabawy jest pad, na drugim miejscu stoi joystick, a na szarym końcu klawiatura. Gra na PC bez obsługi myszki zakrawa o zbrodnię, jednak twórcy nie pozostawili nam wyboru. Na dodatek, w ROBOTS nie uświadczysz inteligentnej kamery, która pomagałaby w podróżowaniu czy chociaż walce. W efekcie jedną ręką kontrolujesz Rodney'a, drugą obracasz i zoomujesz kamerę, a dodatkowo obsługujesz atak, wślizgi, tryb snajperski oraz strzelanie – niełatwa sztuka.


Zjeżdżanie po wiszących kablach á la Indiana Jones to jedna z wielu umiejętności Rodney'a

Oprawa graficzna ROBOTS prezentuje się przyzwoicie. Projektów etapów na poziomie HALF-LIFE 2 ani efektów godnych DOOM 3 nie sposób się doszukać, jednak najważniejsze, że gra jest kolorowa, żywa i utrzymana w ciekawej konwencji. Rozczarowaniem okazała się dla mnie maksymalna rozdzielczość ekranu, wynosząca zaledwie 1024 x 768 pixeli. W dobie wszechobecnych monitorów LCD powinna wynosić co najmniej 1280 x 1024, gdyż jest to naturalna rozdzielczość dla większości płaskich wyświetlaczy. Tak, tak – poprzeczka idzie w górę.

Nie da się ukryć, iż ROBOTS to pozycja skierowana do najmłodszych użytkowników komputerów. Starsi gracze niewiele znajdą w niej dla siebie. Największą przeszkodą dla weteranów nie jest infantylna grafika czy prosty język, ale brak prawdziwych wyzwań. Obawiam się, że jeśli ta gra nie otrzyma polskiej lokalizacji, to może być jej trudno odnaleźć się na naszym rynku.



Roboty naprawdę

Dzisiejszym robotom daleko jeszcze do tych przestawionych w grze ROBOTS, ale prace nad cyfrowym przyjacielem człowieka trwają od wielu lat. W grudniu 2004 roku w Tokio zaprezentowano robota ASIMO (Advanced Step in Innovative Mobility), który potrafi: chodzić, biegać (3 km/h), skakać, chodzić po schodach, rozpoznawać mowę, podążać za obiektem, omijać przeszkody, a nawet uściskać dłoń człowieka. ASIMO mierzy 130 cm wzrostu, waży 54 kg, a jego baterie starczają na 1 godzinę nieprzerwanej pracy.

Zainteresowanych odsyłam na stronę producenta: http://world.honda.com/ASIMO/

Akcja / TPP

Robots

4–

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.5 GHz, 512 MB RAM, 1.4 GB wolnego miejsca na HDD

⌘ **Eurocom Ent. / Vivendi Universal**
⌘ www.robotsgame.com

cena 19.99$

+	–
Świat robotów, animacja postaci, dynamizm, system ulepszeń bohatera	Brak wyzwań, wyjątkowo nieprzyjazne sterowanie, niska rozdzielczość

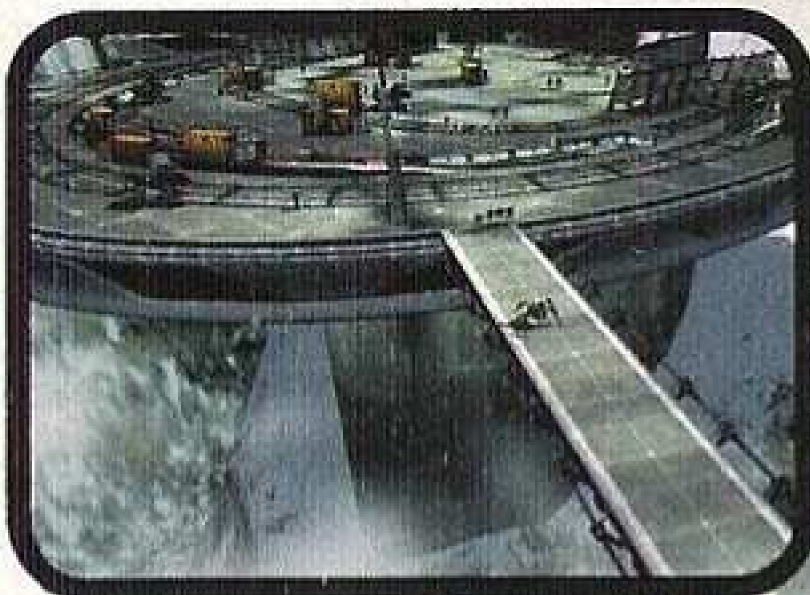
grafika	4–
dźwięk	4
frajda	3

ROBOTS to bezkrwawa rozrywka z gatunku platformówek 3D, utrzymana w klimacie filmu o tym samym tytule. **Gra w sam raz dla młodszego brata lub siostry**

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

Cops 2170
The Power of Law

Rosyjska strategia turowa z ciekawą fabułą i kilkoma fajnymi pomysłami, niestety całkowicie zburaczona przez błędy, pomyłki i niedoróbki. Gracz kieruje losami Kasi, świetnie uzbrojonej policjantki z dość odległej przyszłości. W czasie każdej misji dziewczyna zwiedza olbrzymie lokacje i rozmawia z napotkanymi postaciami. Czasem też werbuje do swojego oddziału innych ludzi, także inteligentne szczury o rozmiarach dobrze odżywionego psa. Kasia bierze udział w strzelaninach z mutantami bądź ze zwalczającym je Syndykatem. W zależności od podjętych decyzji, fabuła programu rozwija się w innym kierunku, a na gracza czekają nieco inne wydarzenia. Brzmi fajnie?



Program dotarł na rynek o pół roku za wcześnie. Ładne tapety obiecywały świetną grafikę. Niestety, skończyło się na obietnicach. Denerwują nieudolnie podłożone głosy aktorów. Dałoby się to jeszcze przeżyć, gdyby nie inne byki. Sztuczna Glupota przeciwników została tak znakomicie zaprogramowana, że ręce opadają aż do samej ziemi. **Brak tutoriala daje się mocno we znaki, podobnie jak konieczność przemieszczania się po mapie w turach.** Ja rozumiem walki, ale przecież już w serii FALLOUT wymyślono, że bohater może łazić gdzie chce i dopiero po spotkaniu przeciwnika zaczyna bawić się w te wszystkie punkty akcji i wskaźniki zdrowia. Poziom trudności został też chwilami sztucznie zawyżony, skutkiem czego gracz co pięć minut odczytuje zapisany stan gry. Strasznie to frustrujące!

W Sieci pojawiają się co prawda pierwsze łatki. Poprawiają one Sztuczną Inteligencję oraz eliminują dziwaczne przekłamania grafiki wokół ikon, pojawiające się na kartach firmy ATI. Nie zmienia to jednak faktu, że w chwili obecnej COPS 2170 należy omijać z daleka. Być może za 165 lat gra będzie w pełni sprawna – teraz jest cuchnącym crapem.


Pajączek na moście. Nic zaskakującego. Gdyby zagrał w brydża... Może wtedy bym się zdziwił

Strategia
Cops 2170: The Power of Law — **2+**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe: Procesor 1.2 GHz, 128 MB RAM, 700 MB wolnego miejsca na HDD

MiST Land / brak
http://www.polgame.com/eng/

cena 39.90$

+ Przyzwoita grafika, ciekawa fabuła, fajne postacie
– Koszmarne błędy i Sztuczna Inteligencja zakupkanego noworodka

grafika 3
dźwięk 3
frajda 2

To na szczęście nie jest kolejna odsłona serii EARTH. Choć gdyby wyeliminować błędy... Dałoby się grać



RS3
Racing Simulation Three


Najnowsze modele F1 mają tylko 3 koła. Dzięki temu są lżejsze i szybciej jeżdżą


Start to najbardziej emocjonujący fragment wyścigu. Tu możesz nadrobić kilkanaście miejsc

Przeniesione z konsoli wyścigi Formuły 1, pod względem realizmu dalekie od ideału, ale niezwykle przyjemne. W RACING SIMULATION 3 wystarczy przejechać kilka okrążeń, by poznać najtrudniejsze miejsca toru i wyczuć drogę hamowania bolidu. Stąd już bardzo krótka droga do ostrej i konkretnej rywalizacji z innymi zawodnikami pędzącymi po miejsce na podium. Osobom nie mającym cierpliwości do takich programów jak GRAND PRIX 4 czy F1 2002 produkt francuskiego Ubisoft przypadnie do gustu.

Trybów zabawy również nie poskąpiono. Gracz może wziąć udział w pojedynczym wyścigu, zmierzyć się w mistrzostwach obejmujących 16 torów, powalczyć z czasem bądź swoim „duchem", a także wykonać jeden ze scenariuszy przygotowanych przez autorów programu. Nie zabrakło również Multiplayera, tak w LAN'ie i Internecie, jak i na podzielonym ekranie. W opcjach znajdziesz garaż, umożliwiający zmodyfikowanie wyglądu pojazdu (opony, spojlery, paliwo, skrzynia biegów itp). **I najważniejsze: w RACING SILMULATION 3 można szaleć przy użyciu kierownicy bądź pada, choć i na klawiszach da się wygrać, zwłaszcza że programiści umożliwili wybór poziomu trudności.**

Gra ukazała się na Zachodzie w grudniu 2002 roku. Spóźnienie odbiło się na jej oprawie graficznej, która obecnie wygląda bardzo przeciętnie. Rażą zwłaszcza zbytnio uproszczone pobocza, pikselowata trawa i płaska jak deska publiczność. Efekty zderzeń – odpadające koła i zgubione skrzydła – wykonano za to całkiem przyzwoicie. **Ponadto gra bez najmniejszych problemów rusza nawet na słabym sprzęcie. Nie trzeba więc redukować detali i rezygnować z innych przyjemności.** Kolejnym atutem jest niewygórowana cena. Szkoda jedynie, że autorzy programu nie mogli wykupić stosownych licencji. Zaklepała je na wyłączność inna prężna firma...



Wyścigi
Racing Simulator 3 — **4-**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

Wymagania sprzętowe: Procesor 400 MHz, 64 MB RAM, 600 MB wolnego miejsca na HDD

Ubi Soft / Hurtownia Play
www.rs3.play.com.pl

cena 39.90

+ Umiejętnie dobrany model jazdy, sporo opcji konfiguracyjnych
– Brak stosownych licencji, dość leciwa grafika

grafika 3
dźwięk 4
frajda 4

Dwa lata zajęło tej grze dojechanie do Polski. Z tą szybkością bolid F1 nie powinien się poruszać!

tekst: Michał „Gumowy fretek" Zacharzewski

ROBAKI 3D

Światy, które przyjdzie zwiedzić bohaterom, są bardzo duże. Widział ktoś trawę wielkości sosny??

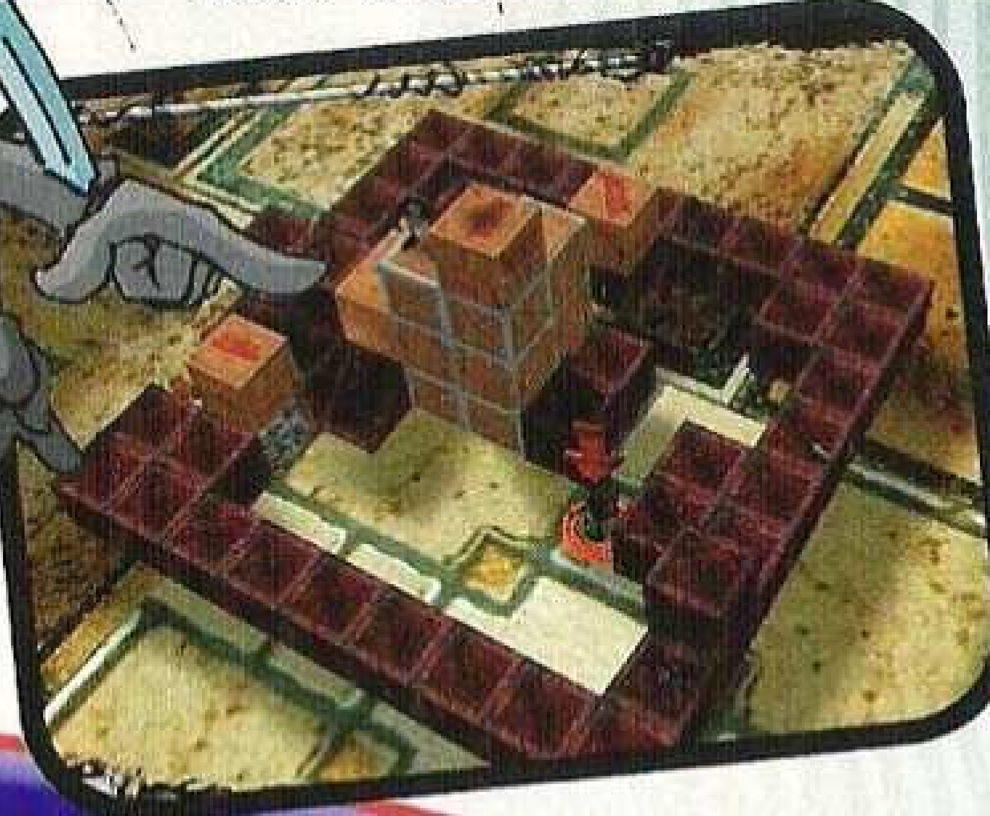


Pierwsza część czeskiej gry logicznej BERUSKY ukazała się w 2001 roku i nie kosztowała nic. Każdy mógł za darmo pobrać program z Sieci. Druga część, wydana w naszym kraju jako ROBAKI 3D, niestety nie należy do produkcji najtańszych. W dodatku stylizuje się bezczelnie na WORMS 3D, z którą to serią nie ma nic wspólnego.

Gra zawiera obszerny tutorial, wyjaśniający zasady zabawy. Podzielona jest na etapy. **W każdym z nich zadaniem gracza jest doprowadzenie owada do wyjścia znajdującego się w możliwie niedostępnym miejscu.** W czasie swej wędrówki insekt przestawia skrzynie i włazi na nie, wciska odnalezione guziki, wysadza zapory i korzysta z wind transportowych. Rozwala też kilofem kamienie blokujące dalszą drogę. W razie potrzeby odnajduje fajkę do nurkowania i za jej pomocą oddycha pod wodą (której na niektórych planszach nie brakuje). Zabawę utrudnia fakt, iż robaki gracza mają ograniczony zasób sił. Niektóre przedmioty są w stanie przesunąć dopiero wtedy, gdy skonsumują turbowitaminę.

Na poszczególnych poziomach znaleźć można dziesiątki skrzyń i klocków. Nie brakuje też teleportów, wind, kamieni, podjazdów i portali. Liczba gratów jest tak naprawdę spora i dlatego pierwsze etapy sprawiają olbrzymie trudności. W dodatku nie ma możliwości cofnięcia się o ruch czy dwa, co niejednokrotnie ułatwiłoby zadanie. To frustrujące, zwłaszcza dla młodszych graczy, do których ROBAKI 3D są przecież adresowane. **Świadczy o tym ładna, przejrzysta grafika, dziewięć dopracowanych scenerii po kilkanaście etapów każda, wreszcie prosta, dość słodka muzyczka przygrywająca w tle.** Ponadto bohaterowie tej produkcji nie mogą zginąć – program po prostu na to nie pozwala.

Na rynku polskim ukazuje się niewiele gier logicznych. ROBAKI 3D mogłyby więc zarządzić, gdyby tylko były tańsze. A tak...



Logiczna

Robaki 3D — **3+**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:**
Procesor 400 MHz, 64 MB RAM,
800 MB wolnego miejsca na HDD

⌘ **Anakreon / Marksoft**
⌘ www.anakreon.cz/Berusky2.htm

cena 79.90

\+ Dużo etapów, ładna grafika

– Wysoka cena, dźwięk, poziom trudności

grafika 4
dźwięk 3
frajda 4-

Sympatyczna, choć niestety droga gra logiczna. Doskonały prezent dla fanów gatunku oraz przeciwników przemocy

Pop life

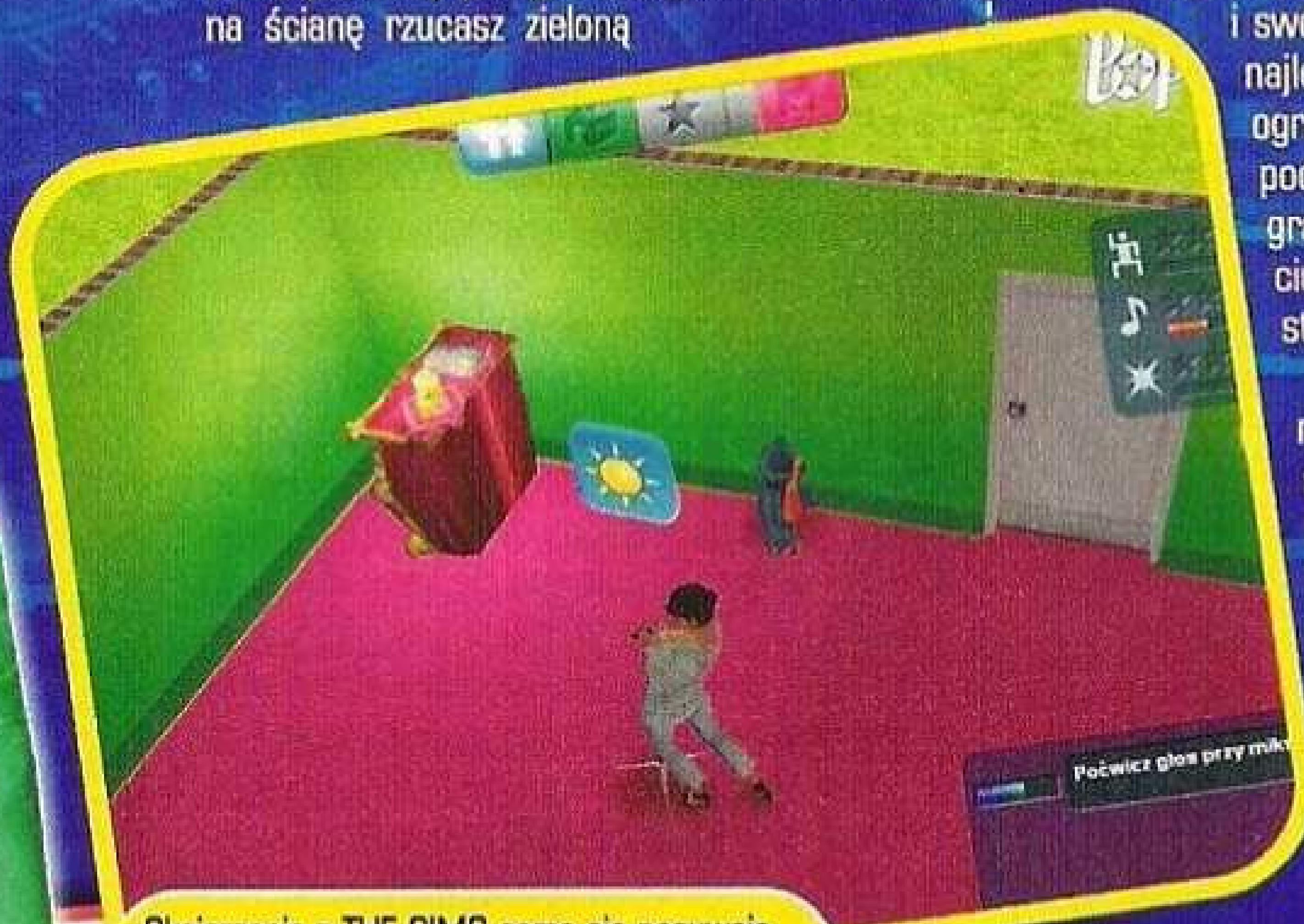


Połączenie gry muzycznej z THE SIMS, roztańczone, rozśpiewane, zwariowane, jednak zdecydowanie nie dla wszystkich. Fani Wielkiego Brata oraz telewizyjnych wygłupów MopMana z pewnością będą z programu zadowoleni.

Na początku zabawy tworzysz swoją postać. Wybierasz jej płeć, kolor skóry, wielkość piersi i pupy, względnie klaty, w ostateczności twarz. Potem przenosisz się na pustą działkę. Stawiasz pierwszy pokój, instalujesz drzwi i okna, na ścianę rzucasz zieloną tapetę, a na podłogę różowy parkiet. Inwestujesz w szafę, po czym przebierasz się w znalezione w niej ciuszki. Dopasowujesz melonik do konkretnego kroju sukienki, dobierasz buciki, okularki i koszulkę. Kupujesz też misia, do którego przytulasz się w chwilach zwątpienia. W ten sposób – przynajmniej na początku – zaspokajasz swoje potrzeby rozrywki. **Twój dom i ciuchy określają twój styl. Może to być rock, glam, ale i rap czy hip-hop.**

Chałupa powoli rozrasta się, inwestujesz bowiem w mikrofon i kilka innych gadżetów. Bierzesz też lekcje tańca, śpiewu i aktorstwa. Z czasem stawiasz pierwsze kroki na scenie. Jeśli udaje ci się opracować ciekawe układy choreograficzne, a do tego ciężko przepracowałeś okres przygotowawczy... odnosisz wielki sukces. Zdobywasz sławę, pieniądze i swój własny zespół. Zatrudniasz najlepszych tancerzy i choreografów. Organizujesz koncerty, podbijasz serca fanów. Twoje graty nie mieszczą się już w pięciu pokojach, ale co z tego... stać cię na więcej!

Wbrew pozorom gra jest fajna, wciąga i nie nudzi się zbyt szybko. **Pod względem graficznym nie umywa się do THE SIMS 2, za to ma lepszą oprawę dźwiękową.** Dobrze spisał się też zespół lokalizujący – pojawiające się na ekranie napisy oraz profesjonalni lektorzy stanęli na wysokości zadania.



Skojarzenia z THE SIMS same się nasuwają... Buduj, kupuj, spełniaj zachcianki...



Symulacja

Pop Life — **4**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:**
Procesor 600 MHz, 128 MB RAM,
1 GB wolnego miejsca na HDD

⌘ **Monte Cristo / Techland**
⌘ www.montecristogames.com/

cena 49.90

\+ Świetna muzyka, dobre spolszczenie

– Boję się, że chłopcy znudzą się tą grą

grafika 4-
dźwięk 5
frajda 4

Gratka dla fanów THE SIMS. Przejmujesz kontrolę nad początkującą gwiazdeczką i robisz z niej prawdziwą muzyczną boginię

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



LCD do GIER? ...a dlaczego nie!!!

Specjalnie dla miłośników gier i nowych technologii przygotowaliśmy test paneli. Sprawdź, który jest wart uwagi

Jak działa panel LCD?

Ciekły kryształ to substancja o właściwościach ciała stałego i cieczy, odkryta w 1888 roku przez austriackiego botanika Friedricha Reinitzera. Prawie 100 lat później zaczęła robić zawrotną karierę w przemyśle komputerowym. Wszystko dzięki specyficznym właściwościom ciekłego kryształu. Otóż światło przechodzące przez tę substancję podąża za ułożeniem tworzących ją molekuł. Pobudzenie napięciem elektrycznym ciekłych kryształów zmienia ich położenie, a przez to – sposób przenikania przez nie światła.

Należy zwrócić też uwagę na właściwości filtrów polaryzacyjnych i samego światła. Fale świetlne promieniują pod określonym kątem, a filtr polaryzacyjny to po prostu zestaw idealnie równoległych linii, działających na zasadzie siatki. Blokują one wszystkie fale światła oprócz tych, które są ułożone idealnie równolegle. Drugi filtr polaryzacyjny ma linie umieszczone pod kątem 90°, co z kolei blokuje fale światła równoległe do siatki pierwszego filtru.

Typowa matryca TN składa się z dwóch filtrów polaryzacyjnych, ułożonych jak opisano powyżej. Między nimi znajdują się skręcone pod kątem 90° ciekłe kryształy. Światło polaryzowane jest przez pierwszy filtr, następnie „skręcane" przez ciekłe kryształy i całkowicie przepuszczane przez drugi filtr. W momencie przyłożenia napięcia do ciekłych kryształów, ich molekuły zmieniają układ na pionowy, co umożliwia blokowanie fal światła przez drugi filtr. Przepuszczone światło pada następnie na filtr barwny. Tym sposobem uzyskuje się efekt zapalania bądź wygaszania danego subpiksela. Każdy pojedynczy piksel składa się z trzech subpikseli, emitujących jedną z barw podstawowych (czerwień, zieleń, niebieski). Sterując poziomem jasności subpiksela, uzyskuje się wymagany kolor.

Coraz częściej na forach dyskusyjnych i w mailach przesyłanych do redakcji pojawia się pytanie, czy monitor LCD to dobry wybór dla osób wykorzystujących komputer w pierwszej kolejności do grania. Niewątpliwe zalety tego typu konstrukcji, jak np. systematycznie spadające ceny, sprawiają, że coraz więcej osób zastanawia się nad zakupem takiego urządzenia. Aby ułatwić ci podjęcie decyzji, przetestowaliśmy w redakcji 11 różnych modeli monitorów.

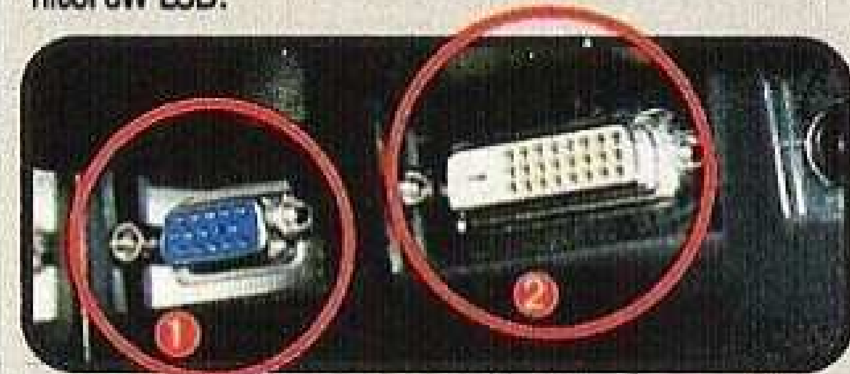
Do testów wybraliśmy tylko 17'' monitory LCD w cenie do 2 tys. zł, które mają doskonale sprawdzać się w grach. Tak określone zastosowania oraz cena sprawiły, że w teście wzięły udział wyłącznie konstrukcje oparte o matryce TN.

W przypadku monitorów LCD parametrem, który w zasadniczy sposób wpływa na komfort grania, jest czas reakcji matrycy. Czym jest ów czas reakcji? Jest to szybkość, z jaką dany punkt matrycy potrafi przejść od pełnego wygaszenia (kolor czarny) do pełnego zapalenia (kolor biały) i z powrotem. Im krótszy czas reakcji, tym mniejsze ryzyko wystąpienia irytującej poświaty za szybko poruszającymi się obiektami. W testowanych modelach nie przekraczał on 16ms, rekordzista wyposażony jest w panel o czasie reakcji 8ms. Takie wartości z powodzeniem wystarczają do bezproblemowego grania w szybkie gry. Przydatność każdego modelu do gier sprawdzałem w takich tytułach jak COUNTER-STRIKE, HALF-LIFE 2 oraz WORLD OF WARCRAFT.

Na komfort pracy z monitorem, szczególnie opartym na matrycy typu TN, duży wpływ ma możliwość regulacji jego położenia. Bolączką matryc TN są stosunkowo małe kąty widzenia. Obraz o najlepszej jakości uzyskuje się wtedy, gdy panel ustawiony jest dokładnie na wprost patrzącego. Wystarczy jednak popatrzeć na ekran nieco z boku bądź z góry, by zauważyć zmiany kolorów. Podstawka, która pozwala nie tylko pochylić bądź podnieść panel, ale również obrócić go wokół osi pionowej, poprawia komfort pracy.



Karty graficzne najczęściej posiadają dwa złącza umożliwiające podłączenie ich do monitora. Pierwsze to złącze analogowe D-Sub mini 15-pin ① dla monitorów CTR. Drugie to złącze cyfrowe DVI ② dla monitorów LCD.





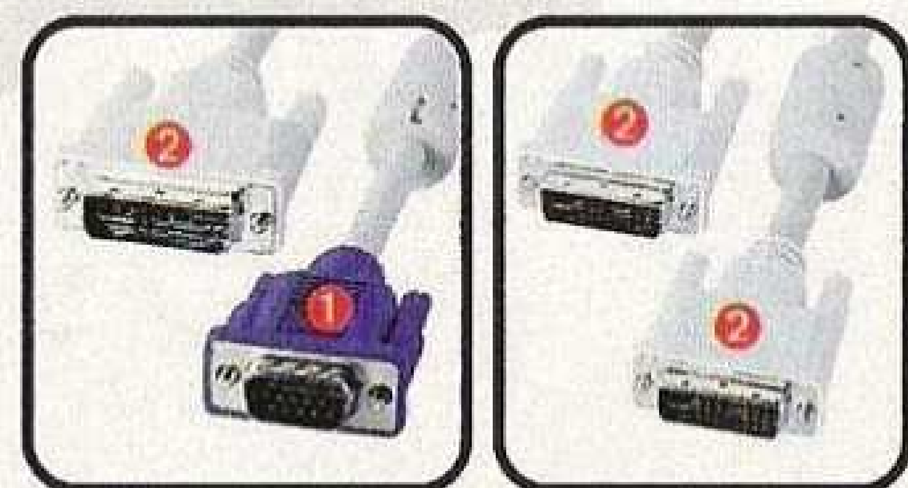
Na rynku są również dostępne wersje kart graficznych z dwoma wyjściami cyfrowymi DVI. Takie komputery wykorzystywane są najczęściej do prac graficznych lub obróbki wideo.

Równie ważnymi elementami są: rozmieszczenie przycisków sterujących oraz obsługa monitora poprzez menu ekranowe OSD. Niektóre testowane monitory (oba modele NEC-Mitsubishi, Samsung 710T) posiadały również oprogramowanie pozwalające na regulację obrazu z poziomu systemu operacyjnego.

Większość z dostarczonych do testu urządzeń miała wbudowane głośniki. Ich obecność nie była brana pod uwagę jako czynnik wpływający na ogólną ocenę danego monitora. Powiedzmy sobie wprost – dwa głośniczki o mocy 1 lub 2W sprawdzą się w zastosowaniach biurowych, natomiast do słuchania muzyki czy generowania efektów dźwiękowych w grach po prostu się nie nadają. Nie ta moc i nie ta jakość dźwięku.

Monitory LCD to urządzenia w pełni cyfrowe, wobec czego najlepszym sposobem ich komunikacji z komputerem jest złącze DVI. Większość testowanych modeli na szczęście było wyposażonych w takowe złącze (oprócz wejścia analogowego D-Sub). Zdarzały się jednak przypadki, że sam kabel cyfrowy trzeba kupić oddzielnie, gdyż brakowało go w pudełku z monitorem.

Tyle tytułem wstępu. Poniżej opis konkretnych modeli oraz ich wady i zalety.



Acer AL1714

cena 1350 zł



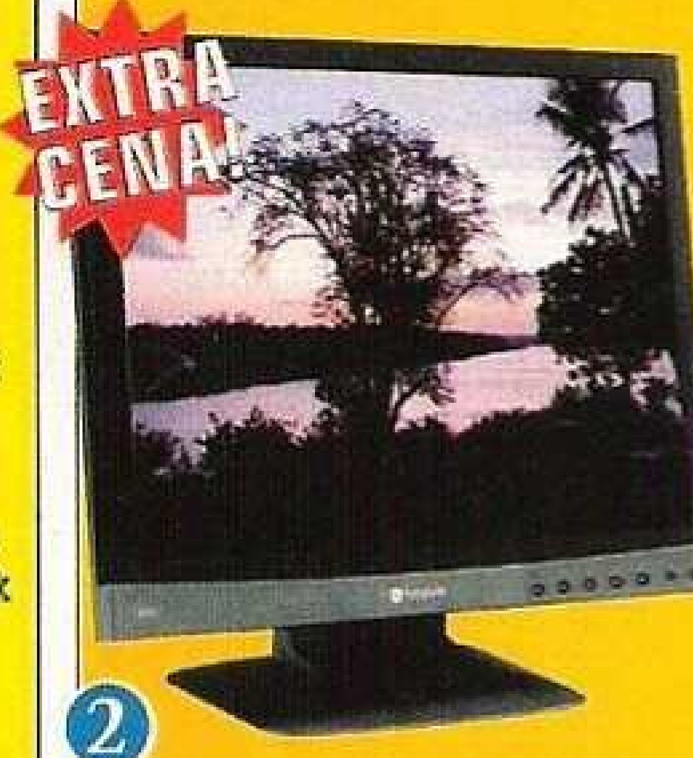
- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 370 cd/m2 / 350:1
- czas reakcji: 14ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 120°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, stereofoniczne złącze mini-jack
- regulacja położenia: pochylenie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

Acer Computer GmbH, ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa

AG Neovo F-417

cena 1120 zł

EXTRA CENA!



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 250 cd/m2 / 430:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 130°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin
- regulacja położenia: pochylenie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

AG Neovo, Connect Sp.J.; ul. Dominikańska 9, budynek 11; 02-738 Warszawa

Bealinea 10 17 35

cena 1250 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 300 cd/m2 / 500:1
- czas reakcji: 13ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 135°/150°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochylenie w pionie, regulacja wysokości, PIVOT
- gwarancja: 36 miesięcy

MAXDATA Sp. z o.o., Ursynów Business Park, ul. Puławska 303, 02-785 Warszawa

1→ Acer AL1714

Zgrabna, srebrno-czarna obudowa kryje całkiem przyzwoity monitor. Zastosowany w tej konstrukcji panel charakteryzuje się czasem reakcji na poziomie 14ms. Sprawia to, że we wszystkich użytych podczas testu grach Acer poradził sobie bardzo dobrze. Nieco gorzej wypadł w codziennych zastosowaniach – jak przeglądanie stron internetowych czy pisanie tekstów. Wszystko z racji nierównomiernego podświetlenia panelu (obraz był wyraźnie jaśniejszy w górnej części). Dokucza też brak możliwości zmiany jego położenia (poza pochyleniem).

Przyciski sterujące rozmieszczono na przedniej ściance monitora, przez co ich obsługa jest bardzo wygodna. Ciężko się również przyczepić do menu ekranowego OSD. Wadą jest natomiast wyposażenie konstrukcji jedynie w analogowe złącze sygnałowe.

2→ AG Neovo F-417

Dobrze przemyślana, stosunkowo tania konstrukcja, wyposażona w panel o czasie reakcji 16ms. Sprawdza się równie dobrze zarówno w grach, jak i w codziennym użytkowaniu. Matryca jest równomiernie podświetlona i daje żywe, nasycone i ciepłe kolory. Elegancka, czarna obudowa z wbudowanym zasilaczem wykonana została z dobrej jakości tworzywa sztucznego. Szkoda, że regulacja położenia ogranicza się jedynie do pochylenia. Brak również cyfrowego złącza sygnałowego. Przyciski sterujące menu OSD umieszczono w wygodnym miejscu. Sama regulacja parametrów obrazu budzi jedno zastrzeżenie – po uruchomieniu funkcji automatycznie dostosowującej parametry konieczna była ręczna regulacja położenia obrazu. Został on lekko przesunięty w górę i w lewo.

3→ Belinea 10 17 35

Obudowa utrzymana w kolorystyce stalowo-szarej oraz czarnej kryje w sobie panel o czasie reakcji 13ms i o całkiem przyzwoitej jakości obrazu. Czerń jest głęboka, równomiernie rozłożona. Zarówno w grach, jak i w codziennej pracy monitor sprawował się bardzo dobrze. Szkoda tylko, że dostępne możliwości regulacji obrazu obejmują jedynie jasność i kontrast.

Konstrukcja obudowy zapewnia możliwość zmiany pochylenia, wysokości oraz obrót panelu do orientacji portretowej. Brakuje możliwości obrotu wokół osi pionowej – moim zdaniem bardziej przydatnej niż PIVOT. Rozmieszczenie złącz sygnałowych (analogowe i cyfrowe oraz złącze audio) oraz przycisków sterujących menu OSD jest bardzo wygodne. Niezbyt szczęśliwie umieszczono natomiast gniazdo słuchawkowe. Znajduje się ono na tylnej ściance, obok wejścia audio, przez co dostęp do niego nie jest najwygodniejszy. Podstawa zapewnia za to dużą stabilność. Do wad zaliczam brak kabla DVI oraz płytki ze sterownikiem i profilem barwnym (można je ściągnąć ze strony WWW). Podsumowując – przyzwoitej jakości monitor za atrakcyjną cenę, niepozbawiony jednak kilku niedoróbek.

4→ BenQ FP71E

Konstrukcja wyposażona w najszybszą matrycę ze wszystkich biorących udział w teście – jej czas reakcji wynosi 8ms. Monitor doskonale sprawuje się w grach, również w codziennych zastosowaniach ciężko mu coś zarzucić. Posiada cztery predefiniowane tryby pracy: standard, movie 1, movie 2, photo. W każdym z nich inaczej ustawiono takie parametry jak jasność, kontrast, temperatura barw. Dzięki temu nie jest konieczna częsta regulacja obrazu.

Mam jednak zastrzeżenia co do konstrukcji obudowy. Trudno odmówić jej elegancji, wbudowany zasilacz również jest zaletą. Natomiast umiejscowienie cyfrowego złącza sygnałowego delikatnie mówiąc nie należy do zbyt szczęśliwych. Położone jest ono bowiem dokładnie za stopką, przez co trzeba się zdrowo namęczyć, by podłączyć kabel DVI. Regulacja położenia również nie zachwyca – dostępne jest jedynie pochylenie w pionie. Irytuje też intensywne, niebieskie podświetlenie przycisku zasilania. Dolna krawędź obudowy, na której umieszczono przyciski sterujące menu OSD, jest położona stosunkowo nisko, wobec czego operowanie nimi nie należy do najwygodniejszych. Jeżeli miałbym podsumować tę konstrukcję jednym zdaniem, powiedziałbym, że to dobry panel umieszczony w nie najlepszej obudowie.

5→ BenQ FP783

Drugi model BenQ, który wziął udział w teście. Ta konstrukcja wyposażona została w panel o czasie reakcji 12ms. Jest to wystarczająco szybka matryca, by bez problemów cieszyć się nawet dynamicznymi grami. Również w codziennej pracy monitor sprawdza się nieźle, choć można mieć zastrzeżenia co do jakości obrazu. W tym modelu wyszła na jaw jedna z wad matryc TN – zdolność do wyświetlania palety 16.2, a nie 16.7 miliona kolorów. Wyświetlany na FP783 obraz jest lekko „ziarnisty". Można się do tego przyzwyczaić, aczkolwiek jest to trochę irytujące.

Jeżeli chodzi o samą konstrukcję obudowy, to jest ona dość nietypowa. Przede wszystkim rzuca się w oczy jej wygląd. Zaokrąglone kształty i fioletowo-szara kolorystyka z pewnością spodoba się płci pięknej. Drugą charakterystyczną cechą obudowy jest modułowość. W zestawie znajdują się głośniki, umieszczone na dodatkowej, montowanej do dolnej krawędzi listwie. Drugi charakterystyczny element stanowi kamera internetowa mocowana w porcie USB umieszczonym dla odmiany na górnej krawędzi obudowy. Byłby to całkiem sympatyczny dodatek, gdyby nie fakt, że kamerka jest dość kiepskiej jakości i gubi się przy jakimkolwiek szybszym ruchu. Na szczęście jej montaż nie jest obowiązkowy. Port USB można za to wykorzystać np. do podłączania playera MP3 – pracuje on w standardzie 2.0. Dodatkowe dwa porty USB 2.0 umieszczono na lewej krawędzi monitora.

BenQ FP783 wyposażono zarówno w analogowe, jak i cyfrowe złącze sygnałowe, umieszczone pod pokrywą. W tym samym miejscu znajduje się również gniazdo zasilania. Sam zasilacz również wbudowano w konstrukcję obudowy. Przyciski sterujące umieszczono na prawej krawędzi monitora. Obsługa menu OSD nie budzi najmniejszych zastrzeżeń.

6→ Iiyama ProLite E431S

Zwarta, estetycznie wykonana obudowa kryje w sobie przyzwoitej jakości panel o czasie reakcji 16ms. Monitor dobrze sprawdza się w grach, jak również w codziennej pracy. Podświetlenie jest równomierne, a kolory dobrze nasycone. Na pochwałę zasługuje świetnie odwzorowana czerń. Regulacja położenia niestety sprowadza się wyłącznie do pochylenia monitora – szkoda. Poza tym do konstrukcji obudowy ciężko się przyczepić – dostęp do złącz sygnałowych nie jest utrudniony, przyciski sterujące menu OSD umieszczono na przedniej ściance. Ich obsługa jest bezproblemowa, a kontrolka zasilania nie próbuje wypalić oczu. Szkoda jednak, że pomimo wyposażenia monitora zarówno w analogowe, jak i cyfrowe złącze sygnałowe, w pudełku znajduje się jedynie kabel analogowy. Na dolnej krawędzi umieszczono również gniazdo słuchawkowe mini-jack. Gdyby nie małe możliwości regulacji położenia, brak cyfrowego kabla sygnałowego i konieczność ściągania sterownika ze strony internetowej iiyamy, monitor otrzymałby znaczek „Wybór CLICKA!".

BenQ FP71E

cena 1760 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 300 cd/m2 / 500:1
- czas reakcji: 8ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 130°/140°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochylenie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

BenQ Polska

BenQ FP783

cena 1470 zł

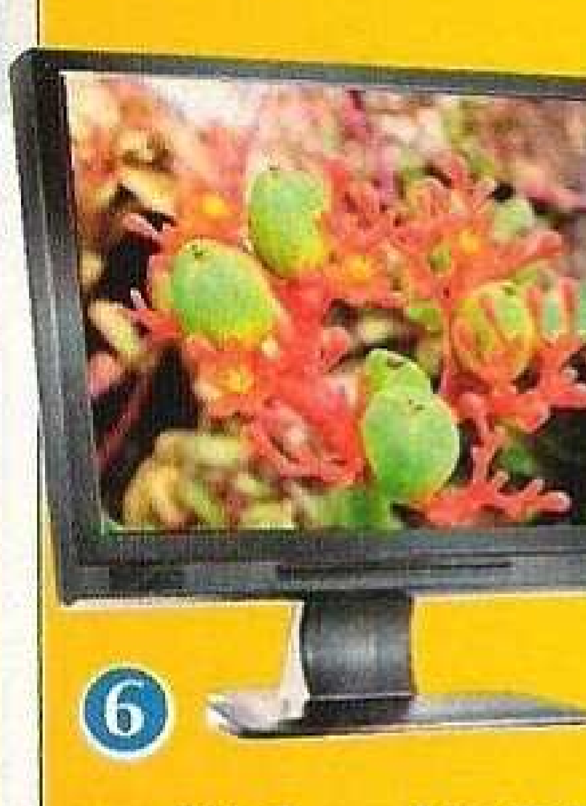


- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 300 cd/m2 / 500:1
- czas reakcji: 12ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 140°/140°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochylenie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

BenQ Polska

iiyama ProLite E431S

cena 1450 zł



- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 250 cd/m2 / 450:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 120°/140°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochylenie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

iiyama Polska Sp. z o.o., Byków 58, 55-095 Mirków k/Wrocławia

NEC-Mitsubishi 72VM

cena 1160 zł



7

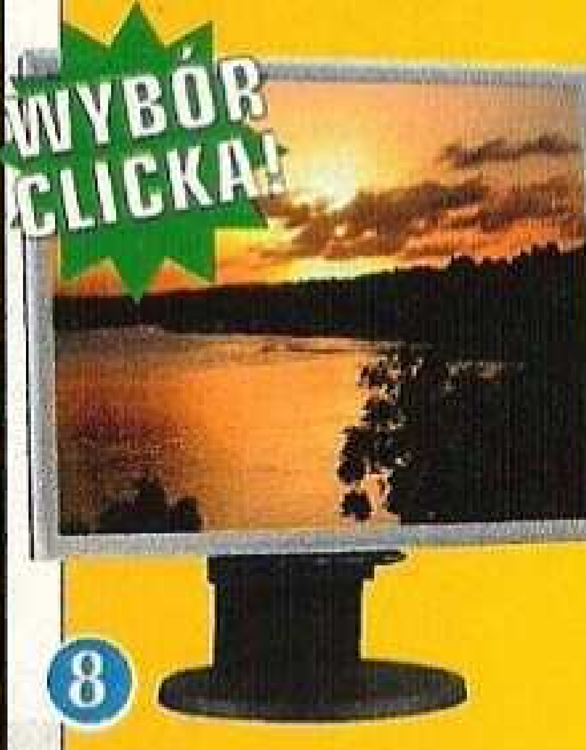
- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 250 cd/m2 / 450:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 125°/140°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin
- regulacja położenia: pochylenie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

NEC/Mitsubishi Electronics Display-Europe GmbH, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków

NEC-Mitsubishi 1770NX

cena 1560 zł

WYBÓR CLICKA!



8

- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 250 cd/m2 / 500:1
- czas reakcji: 12ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 120°/140°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochylenie w pionie, obrót wokół osi, regulacja wysokości
- gwarancja: 36 miesięcy

NEC/Mitsubishi Electronics Display-Europe GmbH, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków

Philips 170P5ES

cena 1499 zł

WYBÓR CLICKA!



9

- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 260 cd/m2 / 500:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 140°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochylenie w pionie, obrót wokół osi, regulacja wysokości, PIVOT
- gwarancja: 36 miesięcy

Philips Polska Sp. z o.o., Al. Jerozolimskie 195 B, 02-222 Warszawa

7→ NEC-Mitsubishi 72VM

Jeden z najtańszych testowanych modeli. Konstrukcja wyposażona w matrycę o czasie reakcji 16ms, która zapewnia duży komfort zabawy. Przy codziennej pracy jest nieco gorzej, a wszystko przez nierównomierne podświetlenie panelu – po bokach ekran jest zauważalnie rozjaśniony. Nie zachwyca również konstrukcja obudowy, a przede wszystkim podstawki. Podstawka, wykonana z tworzywa sztucznego, jest lekka i ma małą powierzchnię. W efekcie całość jest dość niestabilna. Regulacja położenia ograniczona jest wyłącznie do pochylenia w pionie. Kolejną wadą jest brak cyfrowego złącza sygnałowego. Plusem jest wygodne rozmieszczenie przycisków sterujących, gniazda słuchawkowego oraz wbudowany zasilacz. Obsługa menu OSD nie sprawia problemów.

NEC dostarcza oprogramowanie umożliwiające regulację wszystkich parametrów wyświetlania obrazu. Do jego funkcji uzyskuje się dostęp poprzez zaawansowane właściwości ekranu. Plusem jest możliwość wyświetlenia różnego rodzaju testowych wypełnień – bądź jednym z kolorów podstawowych, bądź wzorem. Ułatwia to regulację obrazu.

8→ NEC-Mitsubishi 1770NX

1770NX to drugi monitor firmy NEC, biorący udział w teście CLICKA!. Konstrukcja wyposażona została w matrycę o czasie reakcji 12ms. Zarówno w grach, jak i codziennych zastosowaniach monitor sprawdzał się bardzo dobrze. Dawał obraz o żywych, nasyconych kolorach. Pod względem funkcjonalności obudowy opisywany sprzęt również wybija się spośród konkurentów. Podstawa umożliwia szeroką regulację położenia: pochylenie w pionie, obrót wokół osi pionowej, zmianę wysokości. Cienka ramka wokół panelu sprawia, iż konstrukcja jest bardzo przyjemna dla oka. Kolejne plusy to wbudowany zasilacz, cyfrowe oraz analogowe złącze ekranowe i komplet kabli w pudełku. Przyciski sterujące umieszczono w dolnej części obudowy. Menu OSD i sposób regulacji parametrów wyświetlania są – podobnie jak w modelu 72VM – bardzo wygodne. Do monitora również dostarczono software, umożliwiający programową ich regulację. Podsumowując – bardzo przemyślana konstrukcja, której z czystym sumieniem przyznaję znaczek „Wybór CLICKA!".

9→ Philips 170P5ES

Pierwszy z dwóch testowanych modeli Philipsa okazał się całkiem udanym urządzeniem, wyposażonym w panel o czasie reakcji 16ms. Wyświetlany przezeń obraz jest dobrej jakości, monitor sprawdza się w grach i w codziennym użytkowaniu. Konstrukcja obudowy jest przemyślana: wbudowany zasilacz, cyfrowe i analogowe złącze sygnałowe, wyjście słuchawkowe oraz przyciski sterujące umieszczono w miejscach zapewniających wygodny dostęp. Plusem są również szerokie możliwości regulacji położenia – począwszy od pochylenia w pionie, obrotu wokół osi pionowej, zmianę wysokości, po obrót ekranu do orientacji portretowej. W pudełku znajdziesz komplet okablowania (cyfrowe i analogowe kable sygnałowe, kabel audio) oraz oprogramowanie do obsługi trybu portretowego. To ostatnie w zasadzie nie jest przydatne, gdyż funkcje zmiany orientacji zaszyte są obecnie w sterownikach kart graficznych. W monitorze zastosowano opracowaną przez Philipsa technologię LightFrame, poprawiającą jakość wyświetlanych fotografii i filmów. Krótko mówiąc – bardzo dobry monitor za niewygórowaną cenę. Za parametry i wykonanie otrzymuje znaczek „Wybór CLICKA!".

10→ Philips 170X5FB

Drugi z testowanych monitorów Philipsa wyposażony jest w matrycę o takim samym jak w modelu 170P5ES czasie reakcji – 16ms. W grach monitor sprawdza się całkiem nieźle, większe zastrzeżenia mam do obrazu podczas codziennej pracy. Spędziłem ładnych kilkadziesiąt minut na regulacji monitora, jednak cały czas wyświetlane przezeń kolory były po prostu „zimne". A sama obudowa – cóż... O gustach podobno się nie dyskutuje, ale według mnie jest po prostu brzydka. Należy jednak przyznać, że podstawa zapewnia dużą stabilność. Regulacja położenia jest minimalna, ograniczona wyłącznie do zmiany pochylenia. Złącza sygnałowe (analogowe, gniazdo audio oraz zasilania) umieszczono za pokrywą. Cena również nie zachwyca – ze niewiele wyższą kwotę można nabyć znacznie lepszy model 170P5ES.

11→ Samsung 710T

Monitor Samsunga, wyposażony w matrycę o czasie reakcji 12ms, bardzo przyzwoicie sprawdzał się zarówno w grach, jak i codziennym użytkowaniu. Generowany przez niego obraz jest dobrej jakości, równomiernie podświetlony, a kolory ciepłe i nasycone. Monitor ma możliwość pracy w jednym z czterech zdefiniowanych trybów: użytkownika, Text, Internet, Entertain. Szkoda, że próba zmiany np. jasności w trybie Text, Internet lub Entertain powoduje od razu przełączenie do trybu użytkownika.

Konstrukcja obudowy jest przemyślana, zapewnia dużą swobodę regulacji położenia. Monitor możesz pochylić, obrócić wokół osi pionowej, zmienić jego wysokość oraz pracę w orientacji portretowej. Dostęp do wszystkich złącz sygnałowych i przycisków sterujących jest bardzo dobry. Monitor dostarczany jest z kompletem okablowania oraz oprogramowaniem do regulacji parametrów obrazu. I prawdę mówiąc – całe szczęście, że jest ono w zestawie, gdyż tak toporne działających przycisków sterujących jeszcze nie widziałem. Możliwe, że to wada dostarczonego egzemplarza, ale po kilkuminutowej zabawie z menu OSD po prostu boli dłoń. Gdyby nie ten minus, konstrukcja zasługiwałaby na znaczek „Wybór CLICKA!".

12→ Sony HS-74P

Najdroższy monitor ze wszystkich biorących udział w teście, wyposażony w matrycę o czasie reakcji 16ms. Jakość obrazu jest jedną z najlepszych. Monitor dobrze sprawdzał się w grach i w codziennych zastosowaniach. Z jednym zastrzeżeniem – tylko w sytuacji, kiedy w pokoju było naprawdę ciemno. Wykorzystana technologia podświetlenia matrycy zapewnia równomierne rozprowadzenie obrazu. Jednocześnie jednak powłoka, której zadaniem jest umożliwienie wyświetlenia głębszej czerni, sprawia, że od panelu odbija się dosłownie każde zewnętrzne światło. Nie jest to tak dokuczliwe przy jasnych obrazach, jednak przy przeglądaniu np. stron internetowych o ciemnym tle powoduje zmęczenie wzroku. Monitor ma szerokie możliwości regulacji parametrów obrazu, z siłą podświetlenia włącznie. Dziwi natomiast fakt, iż zablokowane są one dla barwy zielonej.

Obudowa o eleganckim wzornictwie wykonana jest z wysokiej jakości materiałów. Szkoda, że urządzenie za taką cenę oferuje tak mały zakres regulacji położenia – tylko pochylenie. Złącza sygnałowe – zarówno analogowe, jak i cyfrowe – oraz gniazdo zasilania umieszczono pod tylną pokrywą. Dostęp do nich jest wygodny, nic nie przeszkadza w podłączaniu kabli. W pudełku dostarczany jest komplet okablowania oraz płyta CD z instrukcją. I tutaj kolejny zgrzyt – pliki sterowników należy ściągnąć ze strony internetowej Sony.

Przyznam szczerze, że ten monitor wzbudził we mnie najbardziej mieszane uczucia. Z jednej strony ciekawe wzornictwo, komplet okablowania, dobrej jakości obraz, z drugiej – lustrzana powierzchnia ekranu, brak możliwości regulacji koloru zielonego, brak sterowników na płycie oraz wysoka cena. Nie jest to urządzenie, które mógłbym z czystym sumieniem polecić, ale możliwe, że znajdzie wielbicieli.

Philips 170X5FB

cena 1349 zł



10

- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 260 cd/m2 / 450:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 140°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin
- regulacja położenia: pochylenie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

Philips Polska Sp. z o.o., Al. Jerozolimskie 195 B, 02-222 Warszawa

Samsung 710T

cena 1560 zł



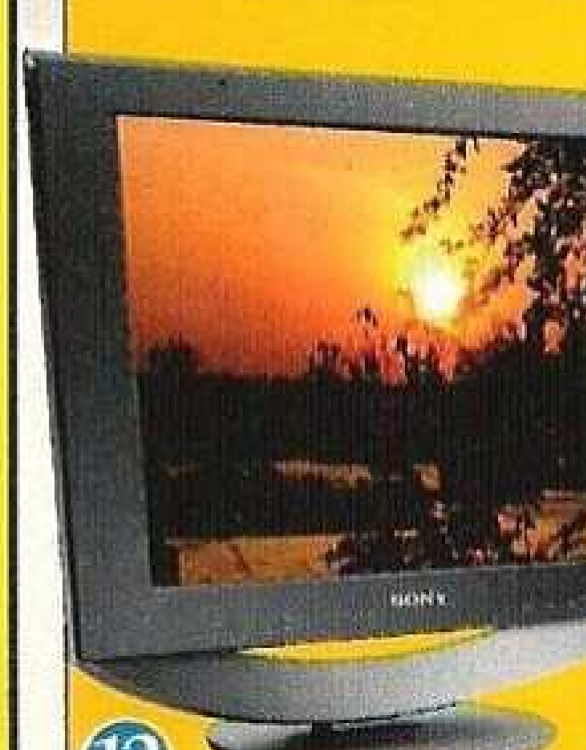
11

- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 300 cd/m2 / 600:1
- czas reakcji: 12ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 160°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochylenie w pionie, obrót wokół osi, regulacja wysokości, PIVOT
- gwarancja: 36 miesięcy

Samsung Electronics Polska, ul. Szturmowa 2, 02-678 Warszawa

SONY HS-74P

cena 2000 zł



12

- przekątna: 17"
- rozdzielczość naturalna: 1280x1024
- jasność / kontrast: 400 cd/m2 / 500:1
- czas reakcji: 16ms
- kąty widzenia (pion / poziom): 140°/160°
- wejścia sygnałowe: analogowe D-Sub mini 15-pin, cyfrowe DVI
- regulacja położenia: pochylenie w pionie
- gwarancja: 36 miesięcy

Sony Polska, al. Jana Pawła II 29, 00-867 Warszawa

tekst: Przemysław Ryk; Zdjęcia: producenci testowanych paneli LCD

Grafika na miarę XXI wieku

Grafika komputerowa rozwija się w tak szalonym tempie, że aby cieszyć się płynnym obrazem w najnowszych grach, co jakiś czas niezbędna jest wymiana sprzętu na nowy...

Gdy dotychczasowa karta graficzna przestaje sobie radzić, wypada wybrać się do sklepu komputerowego. Przyda się zasobny portfel i wiedza o tym, co warto kupować. Co jednak zrobić, gdy nie jesteś ekspertem? Półki sklepowe uginają się od kart graficznych różnych producentów. Którą z nich powinieneś wybrać? Dla większości graczy najważniejsza jest wysoka wydajność karty za rozsądną kwotę. Przyjrzyjmy się temu, czym kuszą sklepy.

Czym one się różnią?

Różnica między modelami do tysiąca złotych, a tymi za kwotę znacznie większą sprowadza się wyłącznie do szczegółów sprzętowych. Wszystkie karty oparte na procesorach graficznych oferujących zgodność z DX 9 posiadają mniej więcej te same możliwości w dziedzinie generowania obrazu – różna jest natomiast prędkość, z jaką obraz ten będzie przez każdą z nich wyświetlany. Aby nowoczesne produkty były szerzej dostępne, producenci zdecydowali się po prostu na obniżenie wydajności. Wraz ze spadkiem cen ubywa zatem potoków renderujących i jednostek vertex (patrz słowniczek), spada częstotliwość pracy zegarów procesora graficznego i pamięci, zmniejsza się także przepustowość szyny danych.



Radeon 9600Pro
- absolutne minimum w dzisiejszych czasach
- warto rozejrzeć się za modelem posiadającym 256 MB pamięci
- cena od około 400 do 600 zł

Co kupisz za 500 zł?

Dysponując kwotą około pięciuset złotych, nie spodziewaj się, że uda ci się nabyć „rakietę" – one są droższe. Potrzebna jest ci zatem karta, która zapewni dobrą wydajność w najnowszych grach i której moc starczy na komfortową zabawę w najbliższych miesiącach.

ATI

Zacznijmy od oferty firmy ATI, której przedstawicielami w tym przedziale cenowym są modele *Radeon 9550 i 9600*. Te pierwsze oferowane są niekiedy nawet za około 220 zł. Ta dość niska cena to efekt zastosowania tylko 64-bitowej szyny (odpowiada ona za prędkość, z jaką przesyłane są dane – im więcej bitów, tym większa przepustowość, a sama karta staje się wydajniejsza). Przed zakupem koniecznie sprawdź, czy karta graficzna jest 64- czy 128-bitowa. Oczywiście, warto wybrać tę drugą.

Wszystkie przedstawione poniżej karty oferują te same możliwości w dziedzinie generowania obrazu. Posiadają tę samą liczbę potoków renderujących i jednostek teksturujących, różnią się jedynie częstotliwościami pracy procesora graficznego oraz pamięci.

Radeon 9550 – można go nabyć za 250 do 400 zł, w zależności od producenta i oferowanej ilości pamięci oraz liczby wyjść/wejść. Karta jest na tyle dobra, byś mógł pograć w większość nowych gier. Nie licz jednak na płynną rozgrywkę w wysokiej rozdzielczości i z dużą liczbą detali. Zapomnij o użyciu funkcji wygładzania krawędzi czy filtrowania anizotropowego (DOOM III czy HALF-LIFE 2). Moc 9550 jest obecnie zaledwie wystarczająca!

Ciekawostką jest **Radeon 9550 XT** firmy Gigacube. Zastosowano w nim ten sam procesor graficzny, który używany jest w modelu 9600 XT. Pod taką nazwą również wykrywa kartę komputer. Jej wydajność równa jest najlepszym 9600 Pro, ze zwykłymi 9550 nie ma nawet porównania. Cena 400 zł – za te pieniądze prawdziwa rewelacja!

Radeon 9600 – oferowany za kwotę od 300 do 500 zł jest praktycznie tym samym, co model 9550. Różnica polega na wyższym taktowaniu procesora graficznego karty. To gwarantuje wyższą wydajność, choć dla ciebie, graczu, nadal za małą.

Tylko zgodne z DirectX 9

Jeśli kupujesz kartę przede wszystkim do gier, zadbaj, by była w pełni zgodna sprzętowo z najnowszym DirectX 9.0. Gwarantuje to działanie niemal wszystkich efektów, z jakimi masz do czynienia w obecnych i, co najważniejsze, w przygotowywanych dopiero produkcjach. Zgodne z DX 9.0 są wszystkie karty NVIDIA GeForce od modelu FX 5200 w górę oraz ATI Radeon od 9500 wzwyż. Radziłbym zrezygnować z zakupu czegoś starszego, pokroju Radeona 8500-9250 czy GeForce'a 4/MX. Nie dość, że ich wydajność jak na dzisiejsze czasy jest mizerna, to i możliwości dość skromne (zgodność tylko z DirectX 8.1).

Radeon 9600 Pro – cena waha się w granicach od 400 do nawet 600 zł. Model ten to w tej chwili najlepszy wybór. Najlepiej wypadają karty firm HIS i Sapphire – ze względu na wyższe względem konkurencji taktowania i uznaną markę. 9600 Pro oferuje dobrą wydajność i pozwala cieszyć się detalami w niemal wszystkich najnowszych grach. Ze względu na rosnące wymagania gier, idealnym wyborem będzie wersja z 256 MB pamięci.

NVIDIA

Odpowiedzią na produkty konkurencji jest seria GeForce FX firmy NVIDIA. Podobnie jak w przypadku ATI, wszystkie karty oferują te same możliwości generowania obrazu, a także posiadają taką samą liczbę potoków renderujących oraz jednostek teksturujących. Różnica dotyczy wyłączne częstotliwości pracy zegarów.

Seria kart FX, bardzo popularnych na rynku, nie jest szczególnie udane. Wszystkiemu winna kiepska wydajność jednostek Pixel i Vertex Shader, na których w głównej mierze opierają się efekty graficzne w najnowszych grach. Dlatego w tej kategorii cenowej zdecydowanie lepiej będzie rozważyć zakup jednego z wyżej wspomnianych Radeonów.

GeForce FX 5200 – do nabycia w cenie 200-400 zł. Tak samo jak w przypadku najsłabszego modelu ATI, tutaj także możesz spotkać modele wyposażone w 64-bitową szynę danych. Nie ma to jednak większego znaczenia, bowiem nawet wersja 128-bitowa oferuje beznadziejną wydajność. Karty 5200 można znaleźć dość często w zestawach oferowanych w supermarketach. Modele te, jak i wspomniane zestawy, omijaj szerokim łukiem.

GeForce FX 5500 – oferowany za około 300 zł, tylko minimalnie szybszy od FX 5200. Karta kiepska, jej zakup będzie wyłącznie stratą pieniędzy. FX 5500 nie jest w stanie zapewnić satysfakcjonującej wydajności. Tak jak w przypadku modelu opisanego powyżej, oferowane są wersje 128- i 64-bitowe.

GeForce FX 5600 – za 300/400 zł dostajesz model tylko nieznacznie szybszy od 5500. Różnica dzieląca FX 5600 od najsłabszego FX 5200 jest tak mała, że obie karty można potraktować jednakowo. GeForce FX 5600 również nie spełni twoich oczekiwań.

GeForce FX 5700 – karta dostępna w cenach od 450 zł za model ze 128 MB pamięci i 600 zł za model z 256 MB. Z przedstawionych FX zdecydowanie najwydajniejszy, dobrze radzi sobie w starych grach i poprawnie w nowych. Jeśli chcesz, aby twój zakup pozwolił na komfortową zabawę na dłużej, FX 5700 odpada. Dowodem na to mogą być choćby wyniki z testu 3DMark05 – bezpośredni konkurent cenowy FX 5700, Radeon 9600 Pro, osiągnął wynik dwukrotnie lepszy. Wybór jest zatem oczywisty. Pamiętaj o kartach **5700LE** – są o wiele tańsze, ale także o wiele „słabsze" od wersji 5700. Ich wydajność jest na poziomie modelu 5200.



Radeon 9800 Pro
- bardzo szybka i wydajna karta
- umożliwia zadawalającą zabawę we wszystkie dostępne na rynku gry
- cena około 800 zł

GeForce 6600 – model w cenie 550-650 zł jest dość ciekawym rozwiązaniem, jeśli masz w planie zakup karty za około 600 zł. Jeśli chodzi o wydajność, oczywiście odstaje od GT, lecz można go porównać z 9600 Pro. Oferuje przy tym większe możliwości technologiczne. Dostępne są produkty 128 MB i 256 MB.



GeForce 6600
- wydajność porównywalna z 9600 Pro
- duże możliwości technologiczne
- cena około 600 zł

Karty w cenie około 1000 zł

Z kwotą tysiąca złotych w portfelu możesz myśleć o karcie, która oferuje wysoką wydajność i pozwoli ci spać spokojnie przez długie miesiące. Nawet najnowsze gry niczym cię nie zaskoczą. Będziesz mógł nieźle pohulać!

ATI

Zaczynamy ponownie od ATI i modeli *9600 XT oraz 9800/Pro*. 9800 i 9800 Pro oferują te same możliwości w dziedzinie generowania obrazu co Radeony 9550 oraz 9600. Są jednak zdecydowanie szybsze, a to ze względu na zastosowanie 256-bitowej magistrali pamięci i ośmiu potoków renderujących (modele 9550/9600 mają tylko cztery).

Radeon 9600 XT – za 600 / 700 zł otrzymujesz najszybszy z modeli 9600. Byłby dla ciebie wyborem idealnym, gdyby nie cena. Ta jest stanowczo za wysoka.

Radeon 9800 – oferowany za około 700 zł. W tym przedziale cenowym to wydajnościowy średniak. Zdecydowanie szybszy od 9550 i 9600, odstaje od modelu 9800 Pro. Idealny, jeśli masz w portfelu trochę mniej niż tysiąc złotych.

Radeon 9800 Pro – można go nabyć nawet za 800 zł (wersja ze 128 MB pamięci), są także modele dochodzące do 1300 zł. 9800 Pro to bardzo szybka karta, która pozwala grać we wszystkie obecne na rynku gry. Dodatkowo często możesz włączyć filtrowanie anizotropowe czy wygładzanie krawędzi bez obawy o utratę płynności obrazu. Świetny model ma w ofercie firma HIS (model Excalibur). Wyposażony jest on w bardzo wydajny i cichy system chłodzenia – niestety, jest droższy. Uwaga! Podobnie jak w niższym przedziale cenowym, w przypadku Radeona 9800 także możesz spotkać karty z dopiskiem **SE** lub **Lite**. Mają one cztery potoki renderujące i 128-bitową szynę danych – modelami 9800 czyni je właściwie tylko nazwa. Ich cena oscyluje wokół 500 zł, ale pomimo tego odradzamy zakup.

NVIDIA

NVIDIA oferuje w tej kategorii jedynie **GeForce 6600 GT**. Przewagę nad konkurencją dają jej bardzo wydajne jednostki Pixel i Vertex Shader w wersji 3.0 (ATI 2.0), zgodne z najnowszym standardem DirectX 9.0c. Na razie to atut widoczny głównie na papierze, choć niebawem pojawi się wiele korzystających z niego gier. Dodatkowo karta GeForce świetnie radzi sobie w trybie OpenGL (patrz słowniczek). Oznacza to mniej więcej tyle, że do DOOM 3 oraz wielu innych gier jest to sprzęt jak marzenie. Tu polecam firmy Gainward i Leadtek – z uwagi na dobre chłodzenie.

Ta karta w swojej kategorii cenowej (800-1100 zł) okazuje się prawdziwą rewelacją. Jest zdecydowanie szybsza od Radeona 9800 Pro, dodatkowo ma o wiele większe możliwości techniczne niż produkty ATI. Z GeForce 6600 GT nie musisz martwić się o przyszłość! Karta ta powinna zapewnić wystarczającą wydajność jeszcze na długo.

Tak więc najlepszym wyborem w kategorii kart AGP za tysiąc złotych jest bez wątpienia GeForce 6600 GT. Model najszybszy, najnowszy technologicznie i mający największe możliwości. Powinien zadowolić każdego gracza. Jeśli masz mniej gotówki, idealnym rozwiązaniem jest Radeon 9600 Pro. Karta ma bardzo dobry stosunek wydajności do ceny. Obecnie po prostu nie opłaca się inwestować w nic słabszego.

PCI-Express nadciąga

W sklepach pojawia się także coraz więcej kart graficznych w wersji PCI Express. Pod tą nazwą kryje się najnowszy interfejs, oferujący bardzo wysoką przepustowość danych. Ma on między innymi zastąpić dotychczas stosowane AGP. Gniazdo PCI Express dla kart graficznych otrzymało nazwę PEG – „PCI Express for Graphics" – i można je spotkać na najnowszych płytach głównych. Interfejs zapewnia transfer danych rzędu 9.6 GB/s, czyli dwukrotnie większy w stosunku do AGP 8X. Drugą zaletę stanowi niezależna, dwukierunkowa praca interfejsu.

Wspominamy o PCI-E z ważnego powodu – w przyszłości złącze to będzie coraz popularniejsze, by w końcu stać się obowiązującym standardem. Jeśli myślisz o zakupie nie tylko samej karty graficznej, ale całego zestawu komputerowego, dobrym wyborem będzie zestaw wyposażony w PCI-E. Umożliwi ci to łatwą wymianę karty graficznej za jakiś czas – najnowsze modele pojawiać się będą coraz rzadziej w wersji AGP. I jeszcze dwie informacje: już dzisiaj karty graficzne w wersjach PCI-E kosztują tyle samo, a czasami nawet mniej niż ich odpowiedniki dla AGP. Natomiast co do wydajności, na razie zalety nowego złącza są jeszcze niezauważalne. Nie wierz zatem, że ten sam model karty, korzystający z PCI-E, w grach działa lepiej niż model na AGP.

DOBRY WYBÓR



GeForce 6600 GT
- doskonała obsługa OpenGL
- wydajne jednostki Pixel i Vertex Shader
- zgodność z DirectX 9.0c
- cena od 800 do 1100 zł

SŁOWNICZEK POJĘĆ

Procesor graficzny – układ scalony umieszczony na karcie graficznej, odpowiedzialny za większość obliczeń związanych z prezentowaniem grafiki na ekranie. Procesory graficzne znajdują najczęściej zastosowanie w grach komputerowych, wykonując skomplikowane obliczenia i odciążając tym samym procesor komputera. Najbardziej znane firmy produkujące procesory graficzne to NVIDIA oraz ATI.

DirectX – pakiet bibliotek firmy Microsoft, pod który pisana jest większość gier. Cały czas rozwijany i usprawniany, obecnie doczekał się wersji 9.0c. Programiści dodają coraz to nowe funkcje, które służą rozwojowi grafiki komputerowej oraz dźwięku.

OpenGL – podobnie jak DirectX, jest to API, pod które są pisane gry. Obecnie DirectX i OpenGL oferują niemal te same możliwości i pozwalają programistom na uzyskanie oraz stosowanie tych samych efektów.

Wygładzanie krawędzi – technika mająca za zadanie wyeliminowanie schodków/ząbków czy jak kto woli – ostrych krawędzi widocznych na obiektach. Daje znakomite efekty, choć znacznie zwalnia pracę karty graficznej.

Filtrowanie anizotropowe – filtrowanie tekstur dające ostrzejszy, mniej rozmazany obraz. Czym wyższy tryb, tym ostrzejsze obiekty w oddali, a słabsza wydajność karty.

Potok renderujący – to oddzielna jednostka wewnątrz układu graficznego, która „koloruje" piksele. Dostaje ona informacje o kolorze piksela, kod dla Pixel Shadera i dane na temat tekstury. Jeden potok renderujący potrafi „obrobić" tylko jeden piksel w jednym cyklu zegara karty. Im potoków więcej, tym karta wydajniejsza. Najszybsze modele na rynku posiadają aż 16 potoków renderujących.

Pixel Shader – jednostka cieniowania pikseli. Programowalne podzespoły procesora graficznego wyspecjalizowane w szybkim obliczaniu kolorów każdego piksela renderowanego obrazu. Barwa obliczana jest na podstawie analizy parametrów tekstury, wyników obliczeń Vertex Shadera oraz funkcji opisującej efekt specjalny (mgła, przezroczystość, stopień odbicia światła). Dzięki jednostkom Pixel Shader powierzchnia obiektów w animacjach trójwymiarowych może wyglądać naturalnie bez konieczności zmniejszania ilości wyświetlanych na sekundę klatek animacji.

Vertex Shader – jednostka cieniowania werteksów. Programowalna część procesora graficznego, wyspecjalizowana w wykonywaniu szybkich przekształceń geometrycznych renderowanego obrazu na podstawie informacji opisujących werteksy. Zaletą takich jednostek jest możliwość realizowania dowolnej, zaprogramowanej przez autora programu funkcji przekształcania powierzchni. Układy graficzne mogą mieć więcej niż jeden wbudowany Vertex Shader. Obecnie najpotężniejsze posiadają ich aż 6. Pixel Shader i Vertex Shader to elastyczne jednostki, które można programować w celu uzyskiwania nowych efektów.

Vertexy – najmniejsze elementy scen 3D, wierzchołki trójkątów, z których składają się wszystkie elementy 3D. Każdy vertex zawiera m.in. informację o współrzędnych x, y, z.

Jednostka teksturująca czyli TMU – (ang. texture mapping unit) jest to jednostka nakładająca tekstury. Nakładanie (mapowanie) tekstur jest niezmiernie ważnym krokiem w tworzeniu trójwymiarowego obrazu. Polega na odpowiednim „oblepieniu" obiektu 3D teksturą, która jest zwykłym obrazkiem (mapą bitową).

Taktowanie – częstotliwość w MHz, z jaką pracuje procesor graficzny i pamięć karty. Im taktowania wyższe, tym oczywiście większa wydajność.

tekst: Piotr „Bandit" Lewandowski, zdjęcia: producenci kart

Ekskluzywna mysz

Jeśli uważasz, że cena jest jedynym wyznacznikiem jakości, mamy dla ciebie propozycję nie do odrzucenia. Wystarczy XXX złotych i możesz stać się posiadaczem wyjątkowej myszki Razer Diamondback. Co takiego – poza ceną – jest w niej wyjątkowego? Przyjrzyjmy się bliżej temu gryzoniowi.



Razer jest myszką przewodową, optyczną. Urządzenie działa z rozdzielczością 1600 dpi (punktów na cal), co gwarantuje niesamowitą wręcz precyzję oraz szybkość. Gryzoń posiada 7 programowalnych przycisków (w tym dwa wyłożone antypoślizgowym materiałem) oraz rolkę mogącą np. służyć do przewijania stron WWW. Do komunikacji z komputerem Razer wykorzystuje złącze USB – producenci myszki postanowili zabłysnąć i wyposażyli ją w pozłacaną wtyczkę.

Podczas pracy myszka zachowuje się... jak myszka. Tu chyba nie należało się spodziewać cudów. Faktycznie, jest bardzo szybka – reaguje na najmniejszy ruch ręką. Minusem, i to sporym, są ze to dodatkowe przyciski, umieszczone z boku obudowy. O ile te po lewej stronie da się od biedy obsłużyć, to te po prawej zwyczajnie przeszkadzają i irytują. Mimo ergonomicznego kształtu, myszka wcale nie leży dobrze w dłoni, a delikatne sensory przycisków sprawiają, iż podczas przesuwania gryzonia co i raz wciskamy któryś z klawiszy.

Extramysz może być twoja!

Odpowiedz na pytanie: **Czy myszka optyczna posiada kulkę?**

A) TAK B) NIE

Rozwiązanie wyślij jako SMS o treści CL.RD.# (zamiast # wpisz A, B lub C) pod numer 7164. Na odpowiedzi czekamy **do 31 marca**.

Koszt wysłania wiadomości wynosi 1.22 zł z VAT

Nagrodę funduje Multimedia Vision

Bez kabli – bez kłopotów?

Niektóre wynalazki i udogodnienia okazują się mało praktyczne. Ot, taka bezprzewodowa klawiatura – po co to komu? Wychodząc z tego założenia, jak najdłużej odwlekałem test zestawu Media-iTech Mastertype RF.



Pierwsze wrażenia po rozpakowaniu zestawu są bardzo pozytywne – klawiatura, myszka i nadajnik wyglądają bardzo porządnie. Wydają się przeczyć stereotypowi dalekowschodniego, elektronicznego badziewia, tak popularnego w naszych sklepach. Sprzęt wykonano porządnie i nie rozpada się po kilku godzinach użytkowania. W zestawie znalazł się także komplet baterii alkalicznych (3 do klawiatury i 2 do myszki) oraz... dodatkowe 2 akumulatorki wraz z ładowarką USB. I tu pierwsze pytanie: czy aż takim problemem byłoby danie jeszcze 3 akumulatorków (np. kosztem baterii)?

Po podłączeniu zestawu nie zaobserwowałem żadnych anomalii w działaniu urządzenia. Na początku wystąpił tylko problem z dostrojeniem myszki do nadajnika – mimo wielu prób uparcie nie chciała działać. Pomogła dopiero wymiana baterii. Niespodzianką okazała się instalacja systemu Windows XP – tak się akurat złożyło, że pod moją opiekę trafił PC wymagający reinstalacji Okienek. I tu, drodzy państwo, pierwsza niespodzianka. Systemu nie dało się zainstalować, bo na klawiaturze nie działały wszystkie klawisze funkcyjne F1 – F12! Czemu? Nie mam pojęcia. I druga niespodzianka, związana z tym samym tematem – te same klawisze nie funkcjonują także w BIOS'ie! **Jednym słowem – bez drugiej klawiatury w obu wypadkach niewiele zdziałasz!**

Mniej emocji dostarczyło używanie myszki. Gryzoń zachowywał się prawidłowo, bez skoków kursora na ekranie i innych przykrych objawów. Osobom przyzwyczajonym do bardziej finezyjnych kształtów może nie przypaść do gustów rozmiar myszki Media-Techu oraz jej lekko toporne kształty. Mimo to urządzenie dość wygodnie leży w dłoni i nie sprawia problemów podczas pracy.



Nadajnik sygnału

Zestaw używa do komunikacji technologii radiowej. Efektywny zasięg nadajnika wynosi około 1.5 metra. Do normalnej pracy wystarcza to w zupełności, jednak uniemożliwia leżenie w łóżku, np. w czasie grypy, i obsługiwanie wbudowanego w PC tunera TV z klawiatury.

Zestaw Mastertype RF MT1403 to dosyć ciekawa propozycja, jednak nie pozbawiona kilku istotnych wad, mogących utrudnić bądź nawet uniemożliwić pracę.

Precz z brudasami

Przykurzone wnętrze obudowy, swojskie koty (niemające nic wspólnego z domowymi mruczkami) w zakamarkach radiatorów, bliżej nieokreślone plamy na obudowie i utytlana paluchami klawiatura. Tak wygląda większość blaszaków po kilkunastu miesiącach intensywnego użytkowania. Aby usunąć te wszystkie zabrudzenia, nie wystarczy wilgotna szmatka – przyda się profesjonalny zestaw chemii czyszczącej do komputerów.

AF SprayDuster – sprężone powietrze 400ml – 38,60 zł
AF ScreenClene (płyn do ekranów) – 15,30 zł
AF ScreenClene Duo (komplet chusteczek) – 21,00 zł
AF FoamClene – 12,50 zł
AF Labelclene – 29,50 zł
AF ScreenClene – chusteczki w tubie 100 szt. – 15,45 zł
AF PC-Clene – chusteczki w tubie 100 szt. – 15,99 zł
AF Isoclene – 20,65 zł
AF Platenclene – 15,30 zł

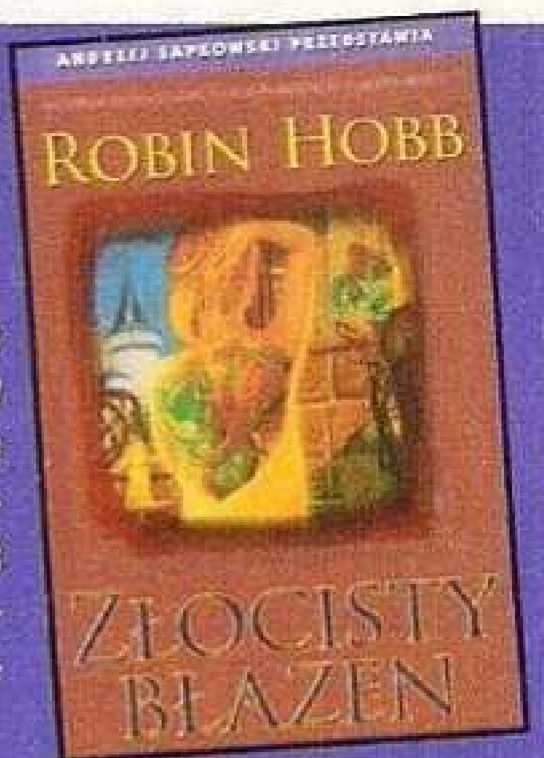
Do naszej redakcji trafiły właśnie dwa takie komplety – jeden firmowany przez AF Komputer Clearing Products i drugi Selen – Office Line. Na pierwszy ogień poszedł preparat do usuwania starych nalepek – po kilku chwilach z wyblakłych Pokemonów nalepionych na monitorze nie został nawet ślad. Etap drugi – ekrany monitorów. Tu niewiele środków działa naprawdę dobrze, jednak testowane preparaty dały sobie radę. Równie skuteczna okazała się pianka czyszcząca, przywracająca dawny blask obudowie PC Joela. Wśród testowanych produktów jedynie nawilżane ściereczki były mało przydatnym gadżetem. Zawarty w nich czyścik mazał się i lepił, nie chcąc wyschnąć. Pozostałe preparaty na piątkę zdały egzamin z przedmiotu „higiena komputera".





Złocisty Błazen

Bastard Rycerski Przezorny, bohater serii „Skrytobójcy", z pewnością należy do najbardziej niezwykłych postaci, jakie pojawiły się w literaturze fantasy w ostatnich latach. Ów starzejący się mistrz potrafi rozmawiać ze zwierzętami oraz zna podstawy magii. Od wielu lat żyje jednak z dala od wielkiego świata, starając się uniknąć kłopotów, przed którymi uciekł niegdyś z dworu. Niestety, dawni przyjaciele nagle sobie o nim przypominają... Na rynku dostępne są już dwa tomy serii, „Misja błazna" i „Złocisty błazen". W przygotowaniu tom trzeci.



Jeden sms i książka twoja!

Pytanie: **Podaj tytuł pierwszego tomu serii „Skrytobójcy"?**

Rozwiązanie wyślij jako SMS o treści CL.ZB.# (zamiast # wpisz odpowiedź) pod numer 7164. *Na odpowiedzi czekamy do 31 marca.*

Koszt wysłania wiadomości wynosi 1.22 zł z VAT

Atak na komórki

Doczekaliśmy się pierwszego wirusa na telefon komórkowy. Robak został stworzony przez międzynarodową grupę hakerów o nazwie 29a. Chłopaki przesłali swoje dzieło jako ciekawostkę firmie Sophos, zajmującej się zwalczaniem wirusów. Specjaliści zaczęli natychmiast badać prezent, testując poziom jego szkodliwości. Ekspert z Sophos, Graham Cluley, ogłosił, iż wirus nazywa się „Caribe" i nie jest szkodliwy, jednak na podstawie jego kodu mogą powstać następne, już szkodliwe mutacje.

Obecnie wirus dotarł do 12 krajów świata, w tym USA, Wielkiej Brytanii, Chin czy na Filipiny. Caribe przenosi się za pomocą funkcji Bluetooth (podczerwień), którą posiadają nowe modele komórek. Zainfekowany telefon wyświetla na ekranie komunikat „Caribe-V2/29a". Odkryto już około 15 mutacji tego wirusa. Atakuje on przeważnie komórki marki Nokia, gdyż są one najbardziej popularne.

W historii komputerów tylko jeden wirus targnął się na telefony komórkowe. W 2000 roku zrobił to Timifonic, którego zadaniem było wysyłanie SMS'ów z zainfekowanego komputera.

Legalne MP3 w Sieci

Niegdyś uznana za wielkie zagrożenie dla przemysłu fonograficznego, muzyka w formacie MP3 zaczyna zdobywać swoich zwolenników nawet wśród polskich artystów. Pierwszy do Sieci wkroczył zespół „Perfekt", który w zeszłym roku na łamach portalu INTERIA.PL umieścił swój album „Schody". Warto podkreślić, że był on dostępny tylko i wyłącznie poprzez Internet. Do sklepów trafił dopiero rok później. Każdy chętny mógł zakupić płytę w formacie MP3 za niewygórowaną cenę 14,99 zł lub 2,99 zł za pojedynczy utwór. W ślad za Grzegorzem Markowskim poszedł guru polskiej muzyki – Kazik. Artysta postanowił na łamach tego samego portalu (który rozpoczął współpracę z melo.pl) udostępnić całą swoją dyskografię. Tak więc możesz tu znaleźć wszystkie płyty, których próżno szukać w dobrych sklepach muzycznych, od 9,99 zł do 24,99 zł za najnowsze albumy.

Do tego nielicznego grona dołączył ostatnio Krzysztof Krawczyk, który wraz z zaprzyjaźnionym zespołem Gang Olsena zamieścił płytę „Disco & Blues" za 14.99 zł za płytę lub 1.49 zł za utwór.

Możemy liczyć na to, że z biegiem czasu coraz więcej artystów przerzuci się na sprzedaż w Sieci, przez co koszty płyt obniżą się do rozsądnej kwoty. Nareszcie.

tekst: Dawid Muszyński, Dzejdzi; Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa Bauer, Megbajt.



Ring 2

premiera 01.04

Nikt nie przypuszczał, że w epoce DVD pierwszy lepszy magnetowid potrafi być zabójczy. Ponownie przekonuje się o tym dziennikarka Rachel Keller (Naomi Watts) oraz jej syn Aidan. Otóż mordercza kaseta, którą ponoć udało im się zniszczyć, powraca i zbiera jeszcze bardziej krwawe żniwo. Co gorsza, zmarli chcą za pomocą ciała młodego chłopca powrócić do życia. Oczywiście Rachel desperacko broni swojego syna...

Film jest lepszy nie tylko od pierwszej amerykańskiej części, ale także od swojego japońskiego odpowiednika (absolutnie się nie zgadzam, japońskie wersje biją na łeb amerykański kicz – Frogger). W dużej mierze przyczynił się do tego reżyser oryginalnych horrorów „The Ring", Hideo Nakata, który stanął za kamerą również w Ameryce. Producenci nie zawiedli się – Nakata zadbał o to, by film nie stracił swojego charakterystycznego klimatu. Budżet, którym dysponował, pozwolił mu pokazać to, na co nie miał kasy w Japonii. Reżyser tak się zapalił do opowieści o dziewczynce ze studni, że zapowiada powstanie trzeciej części.

Synu, teraz uważaj. Skręcam w lewo i walimy w słup...



Dziedzic Maski

premiera 01.04



– O rany, o rany, ja też chcę mieć takie plastikowe włosy!

Tak, to prawda. „Maska", kasowy hit Jima Carrey'a z 1994 roku, doczekała się kontynuacji. W „Dziedzicu Maski" nie zobaczymy jednak Psiego Detektywa ani ślicznie uśmiechającej się Cameron Diaz. Bohaterem filmu jest rysownik Tim Avery, który wydaje się być marną imitacją bankowca Stanley'a Ipkissa, głównej postaci poprzedniej części. Avery, życiowy nieudacznik, postanawia zaopiekować się pewnym nieznośnym bachorem – Lokiem. Mały śmierdziel wchodzi w posiadanie tytułowej Maski i... Co tu dużo mówić, zaczynają się dziać dziwne rzeczy.

Ze kontynuacje wielkich hitów Jima kończą się klapą, wiedzą już wielbiciele filmu „Głupi i Głupszy". Prequel zatytułowany „Kiedy Harry poznał Lloyda" w Polsce wszedł od razu na kasety, a i tak w wypożyczalniach mało kto go zauważył. Ten sam los czeka „Dziedzica Maski", który za oceanem stał się dla krytyków chłopcem do bicia. O ile w „Masce" Jim radził sobie w zasadzie bez efektów specjalnych, o tyle nowi aktorzy podpierają się nimi niemal bez przerwy, niszcząc klimat filmu. Szkoda!

tekst: Michał „Gulgot" Zacharzewski & Dawid „Dave" Muszyński

Constantine

Przykład bardzo czystego kina akcji – „Constantine" wciąga jak odkurzacz i wymiata niczym wykwalifikowana sprzątaczka. Keanu Reeves dwoi się i troi, by zetrzeć swych wrogów z powierzchni ziemi, lecz znacznie częściej zmywa się z mrocznych zaułków, ścigany przez potężne demony...

Demony? We współczesnym Los Angeles? I do tego gościu o nazwisku Constantine? Bzdura albo komiks, pomyślisz. I rzeczywiście, „Hellblazer" już od wielu lat cieszy się zasłużonym szacunkiem fanów historyjek obrazkowych. Za jego przenosiny na duży ekran odpowiada Francis Lawrence, reżyser teledysków Britney Spears i Aerosmith. Główny bohater filmu, gnostyk i okultysta, pomaga uroczej policjantce z Los Angeles zbadać zagadkowe samobójstwo jej bliźniaczki. Trop wiedzie na potężne pole bitwy, gdzie demony ścierają się z aniołami o władzę nad światem.

Film wszedł właśnie do amerykańskich kin, zdobywając olbrzymią sympatię widzów. Nie było więc zawodu, jaki towarzyszył premierom „Elektry" i „Kobiety-Kota". A tak przy okazji: Keanu Reeves powiedział podczas premiery, że chciałby nakręcić „Constantine 2", gdyż bardzo podoba mu się główny bohater. Zakochał się niuniek sam w sobie!

Kochanie, nie poddawaj się, upraliśmy już twoją białą koszulę, teraz będziemy ją wyżymać!!!



premiera 11.03

Dom latających sztyletów

premiera 08.04



A teraz wbiję ten kolek w ziemię i na nim usiądę...

Tygrys już się nie czai, a smoka odkryli. Bohater „Hero" przestał być bohaterem, a niewidomy masażysta Zatoichi widzi dalej niż teleskop Hubble'a. Fani azjatyckiego kina przygodowego potrzebują nowych wrażeń, czegoś, co nasyci ich oczy i zmusi umysły do wytężonej pracy. Z pomocą nadciąga „Dom latających sztyletów".

Historia przedstawiona w filmie toczy się w IX wieku i opowiada o podróży (fizycznej i duchowej) grupki młodych, nieprzeciętnych ludzi. Dwóch doświadczonych kapitanów wykonuje tajną misję, której celem jest pochwycenie przywódcy buntowniczego ugrupowania zwanego Domem Latających Sztyletów. Towarzyszy im młoda, niewidoma prostytutka, jedyna osoba mogąca doprowadzić ich do właściwego człowieka. Ludzi tych łączy początkowo poczucie misji, później przyjaźń zamieniająca się szybko w miłość. Jednak film Yimou Zhanga to nie „Titanic". Widzów zachwycić ma coś zupełnie innego niż w dziele Jamesa Camerona. Niesamowita choreografia walk, bajecznie kolorowe kostiumy i kapitalna muzyka czynią z „Domu latających sztyletów" prawdziwy przebój. Dla wszystkich miłośników „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka" jest to lektura obowiązkowa.

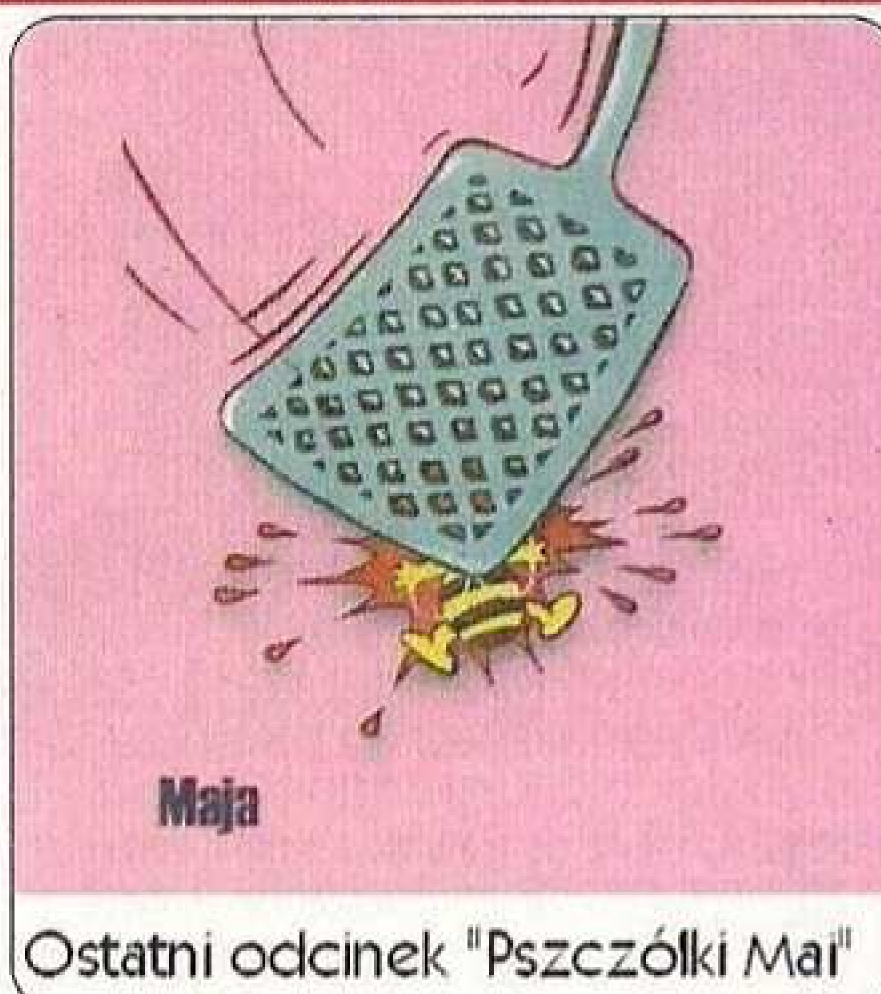




Zdjęcia: Warner Bros, Vision, UIP

Czy Sieć da nam do wiwatu?

Coraz więcej osób mówi, że woli czytać tematyczne strony internetowe niż kupować pisma. Pewnie, i aktualność większa, i wychodzi taniej. Ale jednak komputera nie można wziąć do autobusu, do wanny czy wygodnie czytać podczas obiadu. Zresztą w USA pomimo ogromnej dostępności Internetu i powszechnej znajomości angielskiego :) sławne magazyny (takie jak „PC Gamer") jakoś nie umarły. Ciekawe, jak to będzie w naszym kraju?



Ostatni odcinek "Pszczółki Mai"

nia naszych kompaktów. Jeszcze jakieś ciekawe pomysły?



Nie będę was kupował!

Chciałem poinformować was o bardzo przykrym doświadczeniu z zakupem waszego pisma nr 3/2005. Wspólnie z 9-letnim synem zakupiliśmy je wczoraj w jednym z saloników prasowych. Bardzo długo przeglądaliśmy wszystkie oferty, zanim wybraliśmy waszą. Podstawowym kryterium zakupu były dla nas (jak zawsze) wymagania sprzętowe podawane przez dystrybutora. Dla gier załączonych przez was były to następujące wymagania: procesor 266, karta grafiki 16 MB, 64 MB RAM. Pamiętając o niezbyt szybkim sprzęcie mojego dziecka (procesor 333, grafika 32 mb NTriva, 128 RAM, 10 GB HDD) byliśmy przekonani, że zamieszczone przez was gry będą bez przeszkód „chodzić" na komputerze mojego syna. Niestety, po zainstalowaniu załączonych gier okazało się, że nie idzie w nie grać z racji „powolności" sprzętu. Mało tego – zrobiliśmy również test na o wiele szybszym komputerze – z procesorem PII 650 Mhz i efekt był podobny. Po prostu gry „muliły". Jednym słowem, zostaliśmy zwiedzeni informacją zawartą na opakowaniach. Był to pierwszy i ostatni zakupiony przez nasz numer waszego pisma, tym bardziej, iż sprawa dotyczy dziecka, które długo odkładało pieniądze na jego zakup. Z poważaniem

Daniel N.

Po pierwsze, to nie tylko procesor wyznacza szybkość komputera, ale również wiele innych rzeczy (np. „zamulenie" rejestru czy bałagan w zapisie danych na dysku). Po drugie i najważniejsze, redakcja jest zobowiązana podawać oficjalne dane dostarczone przez producenta, więc pretensje można mieć do firmy, która grę zrobiła, a nie do nas.



czytelnicy pytają... Joel odpowiada



- **Mam problem z grą DOOM 3. Niestety, w czasie instalacji występuje jakiś błąd – plik się nie czyta.***
- **Jeśli ma pan oryginał, niech pan zadzwoni do dystrybutora, grę wymieni. Jeśli ma pan pirata, to przykro mi, nic się nie da zrobić!**
- **Mam oryginał! Rosyjski co prawda, ale oryginał... Tak myślę!**
- **A jest Pan pewny?**
- **Zdecydowanie. Nazwa gry jest co prawda napisana mazakiem, ale ja piratów nie używam!**

*autentyczny telefon do redakcji

Chłopie, jak twoja ksywa rewelacyjnie pasuje do charakteru oraz poziomu intelektualnego. Sam ją wymyśliłeś, czy koledzy tak cię nazywają od dzieciństwa? A może załamani rodzice?



Click – twardy jak...

Chciałem sprawdzić wytrzymałość CD'ków, jakie wydają różne gazety komputerowe, w tym też wasza. Wziąłem więc do garażu po jednej starej płytkce z „CD-Action", „Cybermychy", no i „CLICKA!". Rzucałem najpierw po kolei każdą w ścianę, potem grałem nimi w nogę z chłopakami, następnie rzucałem weń kamieniami i wreszcie waliłem kijem baseballowym. I muszę przyznać, że macie najlepsze CD'ki. Wasz wytrzymał do końca! Inne wysiadały już po rzucaniu kamieniami! Jestem pod wrażeniem!

Loox

My też jesteśmy pod wrażeniem twojej fantazji i umiejętności oryginalnego wykorzystania naszych kompaktów. Jeszcze jakieś ciekawe pomysły?

Pytanie do Randalla

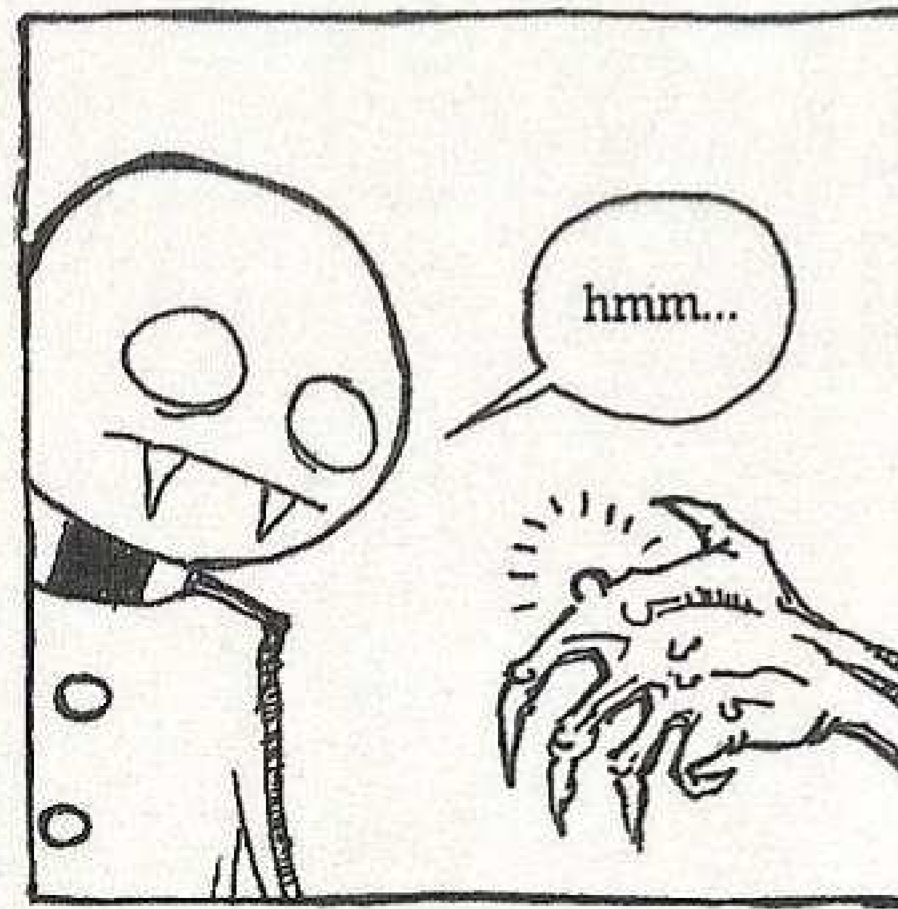
Mam do ciebie jedno pytanie, Randall. Jesteś półmózgiem czy tylko udajesz??? Przeczytałem (w numerze 2.2005) jak obraziłeś czterech kolesi, którzy byli wkurzeni, że wcisnęliście do gazety jakiś szmelc o nazwie HALF-LIFE 2: TOTAL MAYHEN. Otóż ja również dałem się nabrać, ale mniejsza o to. Fajna była twoja wymówka: „Trzeba być idiotą, by sądzić, że pięciopłytowa gra CD zmieściła się na jednej płycie". Może jeszcze o tym nie słyszałeś, ale sprzedaje się już gry na płytach DVD, dzięki czemu nie zajmuje ona cztery lub pięć płyt, ale jedną! Na przyszłość zastanów się, zanim coś napiszesz, bo robisz z siebie debila.

Fiutek


W tym roku Św. Mikołaj trafił do wszystkich dzieci.









Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (Czif Działu Gier oraz Generał Zawsze Wygranych Armii), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (Co-rrrec'ta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze: Rafał Gałecki, Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Konrad Rawiński, Przemysław Ryk, Rafał Skrzypek, Maciej Waszkiewicz, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA
Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1,
04-035 Warszawa
Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (Kierownikus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17

Copyright:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.,
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl,
www.click.pl





Na listy odpowiadał: Jacek „Randall" Piekara

Do sądu nas podają!

Uprzejmie was informuję (bo was lubię), że moi rodzice wnieśli przeciwko wam sprawę do sądu za ten text, który przeczytała moja 8-letnia siostra (Komentarz przy zdjęciu: „Co ta piłka mu zrobiła, że tak ją kopie, ciul jeden"?). Z tego co mi wiadomo, zapowiada się niemiło. Cześć!

Seba z Będzina

Mylisz się! Zapowiada się bardzo miło. Bo nie ma nic przyjemniejszego niż pośmiać się i poszydzić na łamach pisma z niedorozwojów. A twoi rodzice, żal to mówić, rozumem nie grzeszą. A gdyby twoja siostra kupiła sobie sznurek i się na nim powiesiła, to kogo by wtedy oskarżyli? Kto jej kazał czytać CLICKA!? Mamy gdzieś może napis „magazyn ośmiolatków"? A ja to powinienem oskarżyć producentów prezerwatyw za to, że się twoi rodzice w ogóle urodzili.

Lisek chytrusek

Jestem zbulwersowany waszym podejściem do sprawy zamieszczania płyt CD w waszej gazecie. Kupiłem ostatnio numer CLICKA! u pewnego miłego pana, który spuścił mi cenę prawie o połowę i były tam czyste płyty, a nie żadne pełne wersje. Radzę wam się zastanowić, co robicie, ponieważ jak dalej będziecie sobie robić jaja z klientów, to ich stracicie.

Bez podpisu

A jak myślisz naiwniaku, dlaczego ten „miły pan" sprzedał ci pismo za pół ceny? Trzeba kupować w kioskach albo Empikach, a nie u jakiś lewych handlarzy. Tak to jest, jak ktoś próbuje zaoszczędzić parę groszy. Chytry dwa razy traci!





Miłość smoczycy

CLICKU! miłości ma,
twój nowy numer tyle radości mi da,
jesteś cudowny i wspaniały,
inne czasopisma dorównać by ci chciały.
Wspaniałością jesteś sam w sobie,
njech bardowie układają pieśni o tobie.
Zasługujesz na lepsze poematy,
niż w mych wierszach tematy,
lecz aby twą wielkość chwalić,
musiałam te rymy wywalić!

Ta grafomania chyba dość dobrze opisuje mój stosunek do waszego czasopisma. Uwielbiam wredalizm Randalla w listach, artykuły Joela, waszą szatę graficzną, a nawet gołe babki (bo za pomocą długopisu mogę się wyżyć na ich twarzach i podnieść własną samoocenę), ale przydałoby się również paru facetów! Clickers marzeń jest pierszym krokiem...

Smoczyca

Wierszyk nam się podoba, opinia o naszych autorach również. Ale radzimy jedno: samoocenę podnoś sobie inaczej niż znęcając się nad zdjęciami! Wiesz, odpowiednie ciuchy, makijaż, trochę solarium i fryzjera, a niemal żadna laska nie opędzi się już od facetów. Bo my jesteśmy dość proste stworzenia :).

Laureaci konkursów CLICK! EXPLORER

➔ *Sid Meier's Pirates :*

Jakub Soroka z Legnicy, Marek Wideman z Katowic, Tomasz Janowicz z Rawicza, Beata Barańska ze Świnoujścia, Michał Dydziński z Gdańska, Rafał Wilczyński z Rejowca Fabrycznego, Kamil Niebrzydowski z Radomia, Krzysztof Dżułyński z Warszawy, Maksymilian Nowicki z Zielonej Góry, Krzysztof Grodecki z Lubina, Krystian Kwaszewski z Pszenna, Krzysztof Wójcik z Radkowa, Tomasz Żuralski z Rybna Pomorskiego, Jarosław Kolasa z Lubyczy Królewskiej, Dariusz Śliwa z Bytomia, Sławomir Włoszczak z Warszawy, Damian Wojnarowski z Tarnobrzegu, Michał Bigulak z Bielsko-Białej, Łukasz Leśniak z Pruszkowa, Adam Słowikowski z Suwałk, Małgorzata Zielińska z Sierpca, Marek Szostak z Pilawy, Paweł Sawoń z Białegostoku, Łukasz Litwiniak z Otwocka, Dawid Petko z Ząbkowic Śląskich, Kacper Chromański z Warszawy, Robert Król z Marek, Bartosz Styperek z Dopiewo, Jędrzej Kozerawski ze Stargardu Szczecińskiego, Grzegorz Pactwa z Libiąża

➔ *MISS CLICKA:*

Przemysław Błachnio ze Stefanowa, Piotr Szlęzak ze Skarżysko Kamiennej, Patryk Modrzejewski z Grodziska Mazowieckiego, Tomasz Jurczyk z Zielonej Góry, Daniel Pilch z Lubania Śląskiego, Patryk Antos z Lublińca, Jan Stąbor z Warszawy, Natalia Sowińska z Kwidzynia, Sebastian Kapela z Pruszkowa, Kamil Szubski z Gorzyc, Wojciech Czapliński z Mrągowa, Dawid Drożdzik z Otwocka, Jakub Napierała z Poznania, Marek Skoneczny z Miedzyborowa, Krzysztof Bergchauzen z Warszawy, Dominik Sleiszman z Warszawy, Grzegorz Mącior z Pogórskiej Woli, Adam Naumiec z Wolsztyna, Wioletta Gronostajska ze Słubic, Mateusz Rybarczyk z Poznania, Radosław Oszczęda z Legnicy, Patryk Palicki z Rogoźna Wlkp., Tomasz Adamkiwicz z Kędzierzyna Koźle, Aleksander Żołądkowski z Warszawy, Daniel Stonawski z Cieszyna, Krzysztof Kopecki z Białych Błot, Piotr Wyderski z Sosnowca, Kamil Sędor z Okleśnej, Krzysztof Cylwik z Białegostoku, Tomasz Penkowski z Karwii, Ryszard Kajstura z Zabłocia, Ryszard Piątek z miejscowości Chodel, Marcin Grelewicz z Secemina, Mariusz Kacała z Warszawy, Łukasz Palider z Gdańska, Tomasz Deda z Tychów, Mirosław Szostak z Tychów, Wojciech Dąbkowski z Kobylanka, Adam Kozłowski z Baboszewa, Mateusz Skaryczyński z Krakowa, Piotr Zagroba z Ostrołęki , Norbert Jurek z Warszawy, Szymon Wachowski z Bąkowa Opolskiego, Radosław Bodziany z Poznania, Paweł Kubica z Wrocławia

➔ *Gry RPG:*

Neverwinter Nights:

Marek Fijałkowski z Góry Kalwarii, Paweł Olszewski z Wałbrzycha, Paweł Barylski z Wrześni, Wioletta Marciniak z Łabiszyna, Konrad Ładno z Dębe Wielkich.

➔ *Lionheart:*

Łukasz Idzikowski z Ostrołęki, Michał Jabłoński z Kań, Jakub Raczkowski z Sanoka, Adam Nowak z Torunia, Robert Zaremba z Jarocina, Sebastian Sabadach z Głuszycy, Marcel Mazurkiewicz z Piekar Ślaskich, Sławomir Pośpiech ze Świętochłowic, Paweł Szostek z Głogowa, Mirosław Rymer z Katowic

➔ *Świątynia Pierwotnego Zła:*

Dariusz Zdunowski z Płońska, Mateusz Goździewicz z Gniezna, Grzegorz Kubiak z Bierutowa, Marcin Krajewski z Łodzi, Michał Tasarz z Gryfic, Tobjasz Słodziński z Ząbkowic Śl., Jakub Adamski ze Zgierza, Karol Baska z Gdańska, Mariusz Chrzanowski ze Stargardu Szczecińskiego, Zbigniew Olszak z Warszawy

➔ *Baldur's Gate:*

Andrzej Pieczywek z Krzczonowa, Michał Kowalski ze Starachowic, Piotr Skóra z Wałcza, Włodzimierz Jakubczyk z Moszczenicy, Dominik Mejchrzak z Malborka, Rafał Świątecki z Mikanowa, Dominik Górski z Łukowa, Szymon Wojtyła z Chochołowa, Marcin Szymański z Suwałk, Wacława Sobczak z Kamiennej Góry

➔ *Beyond Divinity:*

Marta Kempa z Kłobucka, Marcin Jahn z Łodzi, Mariusz Jarczewski z Warszawy, Rafał Gałat z Niemc, Grzegorz Świderski z Łańcuta, Radosław Jąsik z Rzeszowa, Paweł Pilarczyk z Zębrzyc, Grzegorz Pawlarczyk z Lubina, Wojciech Mietliński z Sosnowca, Adrian Zalewski z Warszawy

➔ *Figurki filmowe:*

Marek Łazarski z Lublina, Mateusz Gajda z Busko Zdroju, Agata Mendel z Grodziska Wlkp., Łukasz Brągoszewski z Siedlec, Maciej Chodzicki z Polniatowa, Jędrzej Gruszczyński z Gniezna, Mateusz Trawka z Wysokiej, Daniel Bieńkowski z Warszawy, Wojciech Dudek z Krakowa, Michał Skwark z Będzina, Wojciech Lorenz z Pilszcza, Miłosz Lewandowski z Tych, Jakub Strojniak z Krakowa, Joanna Piela z Zielonej Góry, Miłosz Klimecki z Łodzi, Teresa Gołębczyk z Warszawy, Łukasz Szwed ze Szczecina, Roman Czeczotka z Bełchatowa, Daniel Kozdroń z Warszawy, Emil Daniluk z Janowa Podlaskiego, Maciej Jaszczyk z Brzezin, Przemysław Krakowiak z Łodzi, Maciej Formella z Gdynii, Katarzyna Grela z Zamościa, Robert Skubiszewski z Lublina

➔ *Drukarka EPSON:*

Krzysztof Adamski ze Śmigla

➔ *Klawiatura:*

Bartosz Grabowy z Leszna, Wiktor Chabera z Siemianowic

➔ *Odtwarzacz mp3*

Rafał Grzyb z Bytomia

➔ *Wiatraki:*

Łukasz Deńca z Miechowa, Bartosz Bosek z Brwinowa, Piotr Miądlicki ze Stargardu Szczecińskiego, Sławomir Skalij z Dragacza, Piotr Jóźwik z Wrocławia

➔ *Ładowarki GP :*

Rafał Cichy z Gdańska, Renata Walęska z Łaska, Piotr Kardacz z Siedlec

Akcesoria komputerowe Saitek:

➔ *Desk Manager:*

Andrzej Gmur z Białaczowa, Łukasz Kopaczewski ze Świdwina, Agnieszka Figlerowicz z Dzierżoniowa

➔ *Joysticki:*

Aurelia Grzszcz z Szamotułów, Maciej Łuczyk - Jaworze Dolne, Artur pluta z Sędziszewa, Marcin Grabowski z Brodnicy

➔ *Kierownica:*

Sebastian Małek z Radomska, Adam Pawłowski z Łososiny Dolnej, Daniel Góralczyk z Bielska Podlaskiego, Krystyna Tomaszewska z Poznania

➔ *Pad i mysz :*

Halina Złotucha z Góry Puławskiej,
Jakub Wiliński z Warszawy

➔ *Latarka i mysz:*

Małgorzata Suchodolska z Radomia, Maciej Krzemianowski z Lublina

PLAYBOY: THE MANSION

Aby odblokować dodatkowe rzeczy w grze, należy wykonać kilka zadań:

- Artsy Bunny Shirt – Umieść Karmyn Chase na okładce w piątej misji
- Barely There Plus – Podpisz kontrakt z Carmen Electra w trakcie 8 misji
- Brass Bed – Ukończ 9 misję
- Bunny Back – Ukończ 3 misję
- Butt'r'fly – Doprowadź do końca wzrost funduszy w trakcie 5 misji
- Clubhouse – Ukończ 5 misję
- Grotto – Zaproś Agenta na swoją imprezę w trakcie 4 misji
- Leg O Lamo – Odbądź stosunek z kobietą w trakcie 3 misji
- Leopard Flares – Zorganizuj Grotto Party w trakcie 7 misji
- Massage Table – Wydaj magazyn podczas 2 misji
- Olivia's Hef – Ukończ 4 misję
- Playboy Mini – Zorganizuj Markusowi Jacobskiemu ekstremalnie romantyczną znajomość z dowolną dziewczyną w trakcie 4 misji
- Pool – Ukończ 1 misję
- Regency Chair – Ukończ 8 misję
- Regency End Table – Ukończ 6 misję
- Regency Rug – Ukończ 11 misję
- Regency Sofa – Ukończ 10 misję
- Roster Character Editor – Ukończ 2 misję
- Shoulder Wrap – Doprowadź do romantycznego związku między Karmyn Chase i Builder Paris w trakcie 4 misji
- Stars ën Stripes – Doprowadź do rozkochania w sobie Wendy Bigmoney i Ciro Burrow w trakcie 8 misji
- Trampoline – Zdobądź dwie dziewczyny w trakcie 2 misji
- White Peek-a-Boo – Zdobądź serce Penny Starks lub Sandry Bellore w trakcie 2 misji



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

Uwaga! Podany poniżej sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Przed dokonaniem jakichkolwiek czynności zrób jego kopię zapasową. Otwórz dowolnym edytorem tekstu plik „swkotor2.ini", znajdujący się w katalogu z grą, i odszukaj linijkę „[Game Options]". Następnie tuż pod tą linijką dodaj następującą „EnableCheats=1". Jeżeli taka już istnieje, zmień po prostu jej wartość z „0" na „1". Teraz podczas gry naciśnij klawisz „'" i wpisz jeden z poniższych kodów:

- invulnerability – Nieśmiertelność
- heal – Odnowienie punktów energii oraz mocy
- revealmap – Dostęp do pełnej mapy
- giverepair – Dodatkowe 100 zaawansowanych zestawów naprawczych
- givesitharmour – Ustawienie wartości pancerza na 100
- givemed – Dodatkowe 100 apteczek
- givecomspikes – Dodatkowe 99 comspike'ów
- givecredits ## – Określona ilość kredytów
- addexp ## – Określona ilość doświadczenia
- adddarkside ## – Określona liczba punktów ciemnej strony (W przypadku nie wpisania żadnej wartości, w miejsce ## zostanie przyznana maksymalna liczba punktów)
- addlightside ## – Określona liczba punktów jasnej strony (W przypadku niewpisania żadnej wartości, w miejsce ## zostanie przyznana maksymalna liczba punktów)
- infiniteuses – Możliwość korzystania z przedmiotów bez ograniczeń
- addlevel ## – Zwiększenie doświadczenia do poziomu ##
- setawareness ## – Zwiększenie świadomości do poziomu ##
- setcharisma ## – Zwiększenie charyzmy do poziomu ##
- setcomputeruse ## – Zwiększenie zdolności obsługi komputera do poziomu ##
- setconstitution ## – Zwiększenie budowy ciała do poziomu ##
- setdemolitions ## – Zwiększenie umiejętności robienia demolki do poziomu ##
- setdexterity ## – Zwiększenie zręczności do poziomu ##
- setintelligence ## – Zwiększenie inteligencji do poziomu ##
- setpersuade ## – Zwiększenie perswazji do poziomu ##
- setrepair ## – Zwiększenie umiejętności naprawy do poziomu ##
- setstealth ## – Zwiększenie podstępu do poziomu ##
- setstrength ## – Zwiększenie siły do poziomu ##
- settreatinjury ## – Zwiększenie odporności na rany do poziomu ##
- setwisdom ## – Zwiększenie mądrości do poziomu ##
- setsecurity ## – Zwiększenie asekuracji do poziomu ##
- restartminigame – Rozpoczęcie od nowa minigry w przypadku przegranej
- whereami – Wyświetlenie informacji, gdzie znajdujesz się na mapie
- giveitem ## – Daje wybrany przedmiot
- bright – Rozjaśnienie ciemnych miejsc
- turbo – Postacie poruszają się szybciej



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Podczas gry naciśnij klawisz „'", a następnie wpisz jeden z poniższych kodów:

- loaded – Wszystkie ładunki wybuchowe, maksymalna ilość amunicji i prawie wszystkie dodatkowe bronie pojawią się pod tobą
- Ghost – Latanie i przechodzenie przez ściany
- Fly – Tryb latania



SUDDEN STRIKE: RESOURCE WAR

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter", a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- *koenigstiger – Nieśmiertelność dla wszystkich jednostek oraz udoskonalenie broni
- *blitzkrieg – Zakończenie misji sukcesem
- *omniscience – Usunięcie mgły wojny



TOCA RACE DRIVER 2

Kody dysku o numerze 6111.

- VNIYNHQI – Dostęp do wszystkich samochodów i mistrzostw
- NVWFVIES – Dostęp do wszystkich samochodów i bonusowych mistrzostw
- LKZCZMDO – Szybszy samochód
- PHEXGASN – Zmiana napędu samochodu
- HMYUDEEB – Samochody są niezniszczalne
- YFUHUXCD – Wszystkie animacje



BESIEGER

- Invulnerability 1 lub 0 – Nieśmiertelność
- Daytime # – Ustawienie pory dnia (# od 1 do 24)
- Debug 1 lub 0 – Tryb debugowania
- DayTimespeed # – Ustawienie prędkości upływu czasu #
- CreateUnit # – Stworzenie jednostki (# – nazwa jednostki)

tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

Laureaci konkursów CLICK! 01 i 02/2005

CLICK! 01/2005:

→ *ZOO TYCOON 2:*
Michał Frąckiwicz z Wołomina, Waldemar Jaskowski z Zabrza, Weronika Grzegorczyk z Warszawy, Mateusz Andrzejczak z Wrocławia, Anna Dziedzic z Łodzi, Piotr Sosnowski z Warszawy, Monika Kumor z Busko Zdroju, Joanna Konopska z Ciechanowa, Lucyna Kopeć z Nowej Góry, Grzegorz Buć z Krzywczej, Marcin Barański z Warszawy, Cezary Mirgos z Grujca, ariena Klozyk z Łazisk Dolnych, Jadwiga Micherda z Sulkowic, Jerzy Bloch z Andrychowa, Krzysztof Staszkiewicz z Żywca, Filip Adamowicz z Głogowa, Dariusz Drewnowski z Zabudowa, Rafał Mazurkiewicz z Nysy, Joanna Król z Kutna, Krzysztof Gąsecki z Lubina, Mariusz Patok z Lęborka, Mateusz Olejnik ze Starego Miasta, Damian Celnik z Piekar Śl., Alina Cieślak z Pacierzowa, Michał Rychert z Przodkowa, Konrad Mirecki z Włocławka , Tomasz Zając z Nowego Sącza, Mateusz Perz z Grodziska Maz., Agnieszka Gilińska z Kołobrzega, Edyta Płocka z Nakła, Dominika Walawender z Warszawy, Patrycja Lipska ze Skorogoszczy, Hanna Kubiak z Jaktorowa, Przemysław Nowaczyk z Gniezna;

→ *ZESTAW CLEARASIL FOR MAN:*
Piotr Skupski z Suwałk, Dawid Jaskuła z Zabrza, Przemysław Kuśmierczyk z Wałbrzycha, Sebastian Kaluska z Nakła, Adam Brzostek z Warszawy, Gerard Rolka z Nowego Sącza, Piotr Zelting z Warszawy, Robert Wiśniewski z Poznania, Marcin Sitarz z Pruszkowa, Sławomir Wójcik z Ostrowca Świętokrzyskiego;

Gry RPG:

→ *NEVERWINTER NIGTS:*
Anna Morales z Brwinowa, Jerzy Wisła z Olkusza, Jacek Nowakowski z Łodzi, Paweł Parzydło z Warszawy, Marek Kontryn z Wrocławia;

→ *LIONHEAR:*
Kamil Kasprzak z Lublina, Łukasz Zawadzki z Imielina, Jakub Walczak z Sanoka, Tomasz Tomczak z Głogowa, Karolina Zwolińska z Krakowa, Wojciech Borkowski z Ustki, Dawid Peciak z Kalisza, Marzanna Zawiślak z Zielonej Góry, Piotr Giedrojć z Janowic Wlkp., Dominik Zbacki ze Skierniewic;

→ *ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA:*
Krzysztof Polit z Mielca, Kamil Benbenek z Wilkowic, Mateusz Buczyński z Katowic, Matrcin Bruski ze Szczecina, Wiesław Kasprzyk z Tomaszowa Lubelskiego, Radosław Pardela z Sędziszewa, Marcin Rosiewicz z Krakowa, Mariusz Zarek z Chełma, Michał Legutko z Olkusza, Danuta Wojtanek z Murzasichli;

→ *BEYOND DIVINITY:*
Beata Bartkiewicz z Chechła Drugiego, Bartosz Graszka z Gdynii, Piotr Sadowski z Lubania, Przemysław Turowski z Augustowa, Bartłomiej Sikorski z Warszawy, Bartłomiej Orzeł z Wrocławia, Piotr Mikołajczyk z Oleśnicy, Paweł Sawicki z Krakowa, Michał Wiśniewski z Olsztyna, Klaudiusz Wieczprek z Dąbrowy Górniczej;

→ *BALDUR'S GATE:*
Michał Klimaszewski z Kielc, Piotr Maciąg z Radomia, Tomasz Kaszucki z Rachań, Maciej Szpura z Międzyrzecza Podlaskiego, Jacek Diegański z Pleszewa, Przemysław Bieniek z Bielsko Białej, Piotr Jałocha z Płocka, Robert Grzesiak z Puław, Michał Jasik z Wrocławia, Arkadiusz Jarzyński z Warszawy;

→ *DRUKARKA EPSON R200:*
Barbara Malicka z Torunia;

→ *FIGURKI FILMOWE:*
Adam Pachucki z Warszawy, Piotr Salus z Pionek, Marek Ceglarz z Buczkowic, Robert Wędzicki z Krakowa, Iwona Jakubczak z Częstochowy, Rafał Tatysiak z Warszawy, Bartłomiej Lewandowski z Inowrocławia, Przemysław Kłopocki z Warszawy, Jacek Gałek ze Świdnicy, Piotr Cichowski z Ciechanowa, Artur Wojtyna z Kielc, Marcin Miedziński z Koluszek, Tomasz Brzost z Kotunia, Mateusz Benyk z Lubonia, Artur Cycyk z Węglińca, Jacek Wiśniewski z Poznania, Miłosz Nowicki z Łęki Małej, Dariusz Meckier z Piotrkowa Trybunalskiego, Marek Pietrzyk z Bydgoszczy, Stanisław Piotrowski z Bogut, Maciej Włosek z Kielc, Paweł emiesz z Gniezna, Tomasz Bartoszek z Gdynii, Konrad Dąbrowski z Łabęd, Marcin Grabowski z Suwałk, Piotr Budziak z Warszawy;

CLICK! 02/05:

→ *Książka ERAGON:*
Czesław Drewniak ze Szczecina, Michał Kuczma z Łańcuta, Wojciech Król z Bobowa, Zbigniew Padewski z Jawornika Polskiego, Andrzej Olszewski z Warszawy, Agata Zajęcka z Otwocka, Mateusz Gryć z Białegostoku, Jacek Dmochowski z Warszawy, Ewa Stein z Sulechowa, Maciej rzybylski z Sieradza;

→ *ZESTAW SETTLERS:*
Krzysztof Bartoszewski z Warszawy, Iwona Wierzchoń z Bydgoszczy, Arkadiusz Przytarski z Gdynii, Piotr Iwanek z Tych, Marcin Kulisz z Bogatynii, Wiesław Supryn z Lublina, Szymon Kulik z Byczyny, Adam Snulnik z Rawicza, Konrad Świdrak z Teresina, Dorota Moroz z Kraśnika, Filip Janowiec z Nowego Sącza, Dawid Biernacki z Koła, Andrzej Mercik z Radomska, Artur Włodarczyk z Bytomia, Rafał Bartos z Zielonej Góry, Tomasz Winkler z Rudy Śl., Kazimierz Klityński z Lubiszyna, Paweł Godlewski z Wysokie Mazowieckie, Beata Sienkiewicz z Czarnej Białostockiej, Kamil Kamielników z Zagórza;

→ *ŁADOWARKI GP:*
Piotr Purchała z Łomianek Dolnych, Irena Bula z Tych, Marcin Kula z Jasła;

→ *HALF-LIFE2:*
Łom wygrał Maciej Zubkowski z Torunia.



KWIECIEŃ W MARCU – CENY W DÓŁ !!!

















→ → → → nowości, zadzwoń, zapytaj



Jet Fighter 3 - 19,90 **Lemmingi Rewolucja - 19,90**
Woody Woodpecker - 19,90

dźwięki, filmy, dźwięki...



kierownice i pady PC



Air Strike 3D 19,90
Battlefield 1942 39,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) 164,90
Battlefield Vietnam 129,00
Battle Mages (PL) 59,00
Beyond Good & Evil (PL) 49,00
Blitzkrieg (PL) 49,90
Bowling (kręgle) 19,90
Breed 79,00
Call of Duty Delux Edition (PL) 99,00
Call of Duty (PL) 69,00
Championship Manager 4 (PL) 49,90
Championship Manager 5 149,00
Chessmaster 10 139,00
Commandos 3 Destination to Berlin 49,90
D-Day (PL) 69,00
Dungeon Siege (PL) 49,90
Counter Strike: Condition Zero 79,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) 99,00
Dino Crisis 79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL) 19,90
Emergency 2 (PL) 29,90
Etherlords II (PL) 19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL) 59,00
Fair Strike (PL) 69,00
FIFA 2002 Classic 39,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) 99,90

Football Manager 2005 (PL) 99,00
Gry Karciane 1 25,00
Gry Karciane 1&2 39,00
Gry Karciane 2 25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 19,90
Harry Potter Komnata Tajemnic 119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu 39,90
Heroes of Might & Magic III Gold (PL) 19,90
Hidden & Dangerous 2 79,00
Homeworld 2 99,00
Hugo: Tropikalna Wyspa 4 79,00
Jazz jack rabbit 29,90
Immortal Cities: Children of the Nile (PL) 99,90
Kangurek Kao 2 29,00
Kapitan Pazur (PL) 29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL) 69,90
Lionheart 49,00
Madden NFL 99 19,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne 79,00
Men of Valor (PL) 129,00
Medieval Lords (PL) 69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL) 99,00
Modi i Nanna 9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL) 79,00
Mortyr 2 (PL) 49,00
Need for Speed Underground 2 139,00

Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL) 129,00
NHL 2005 139,00
Nuclear Strike 19,90
Podbój Rzymu (PL) 69,00
Polanie II 49,00
Post Mortem (PL) 74,90
Pinbale i gry zręcznościowe 25,00
Piraci z Karaibów (PL) 49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL) 49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD) 159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 19,90
Rainbow Six: Athena Sword (PL) 39,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 59,00
Reah dvd/CD 42,90
Reah+Schizm 59,00
Return to Castle Wolfenstein 69,00
Runaway a Road to Adventure 39,00
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL) 59,00
Second Sight 99,90
Settlers IV (PL) 53,90
Schizm II Kameleon 49,00
Schizm (dvd lub 5CD) 42,90
Sims Balanga (PL) 59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) 134,90
Sims zwierzaki (PL) 74,90
Sims Gwiazda 79,00
Sims wakacje (PL) 59,00
Sims Deluxe (PL) 79,00

Sim City 4 (PL) 39,90
Soldier of Fortune II Gold 69,00
Soldiers: Heroes of World War II (PL) 99,00
Taxi driver 27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness 79,00
TOCA 2 99,00
True Crime 159,00
Warcaby 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior 59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne 99,00
Vietcong (Purple Haze) 79,00

OFERTA SPECJALNA:
Syberia (PL) 19,90
Big Mutha Truckers (PL) 19,90
Afrika Korps (PL) 19,90
Bad Boys II (PL) 19,90
Dino Island (PL) 19,90
Ford Racing 2 (PL) 19,90
Operacja Pustynny Grom 19,90
Port Royale (PL) 19,90
RC Cars (PL) 19,90
World War I Battlefields (PL) 19,90

Defender of the Crown(PL) 9,90
Opsys PL 9,90
Architekt domów i wnętrz 19,90
Chariots of War (PL) 19,00
Crime Cities 19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 19,90
Dethkarz 19,90
Home Architekt 3D 4.0 19,90
Kurka w zestawie 3 w 1 19,90
Rage of Mages Necromancer 19,90
RIM - wojna o planetę PL 19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars 19,90
Alien Nation 2 (PL) 19,90
Casanova (PL) 19,90
Cold Zero (PL) 19,90
Colin McRae Rally 2.0 19,90
Combat Mission Gold (PL) 19,90
Desperados 19,90
Icewind Dale II 19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind 19,90
Trainz 1.4 (PL) 19,90
Traffic Giant Gold (PL) 19,90
Combat Mission 2 Barbarossa to Berlin (PL) 29,00
Emergency 2 (PL) 29,00

Ambient dub 19,90
Dance 19,90
Future wave 19,90
Hard house electro 19,90
Klimatyczne brzmienia 19,90
Techno power 19,90
Hip hop 1 19,90
Hip hop 2 19,90
Hip hop 1&2 19,90
Hip hop 3 19,90
Minimal techno trance 19,90
Music party system 1 19,90
Music party system 2 19,90
Midi power 19,90



NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888
FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. **KOSZTY WYSYŁKI** - 9,95 zł.



GDY REGULARNE SIŁY POLICJI NIE WYSTARCZĄ
SWAT WKRACZA DO AKCJI



SWAT 4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS

W sprzedaży
od 14 kwietnia





Kup grę i wygraj rewelacyjne nagrody!

Odzież taktyczną policjanta SWAT, a nawet karabin*! Zwycięzcy będą też mogli wziąć udział w turnieju paintballa – teraz sam odbijesz zakładników! Więcej szczegółów na stronie: http://swat.cdprojekt.info

paintball.com.pl

*Replika AEG MP5A2















